AMIGA NEWS

Amiga NEWS

& Vidéo Numérique

ISSN 1164-1746

AMIGA-A\BOX-BeOS
PIOS-DRACO-pOS

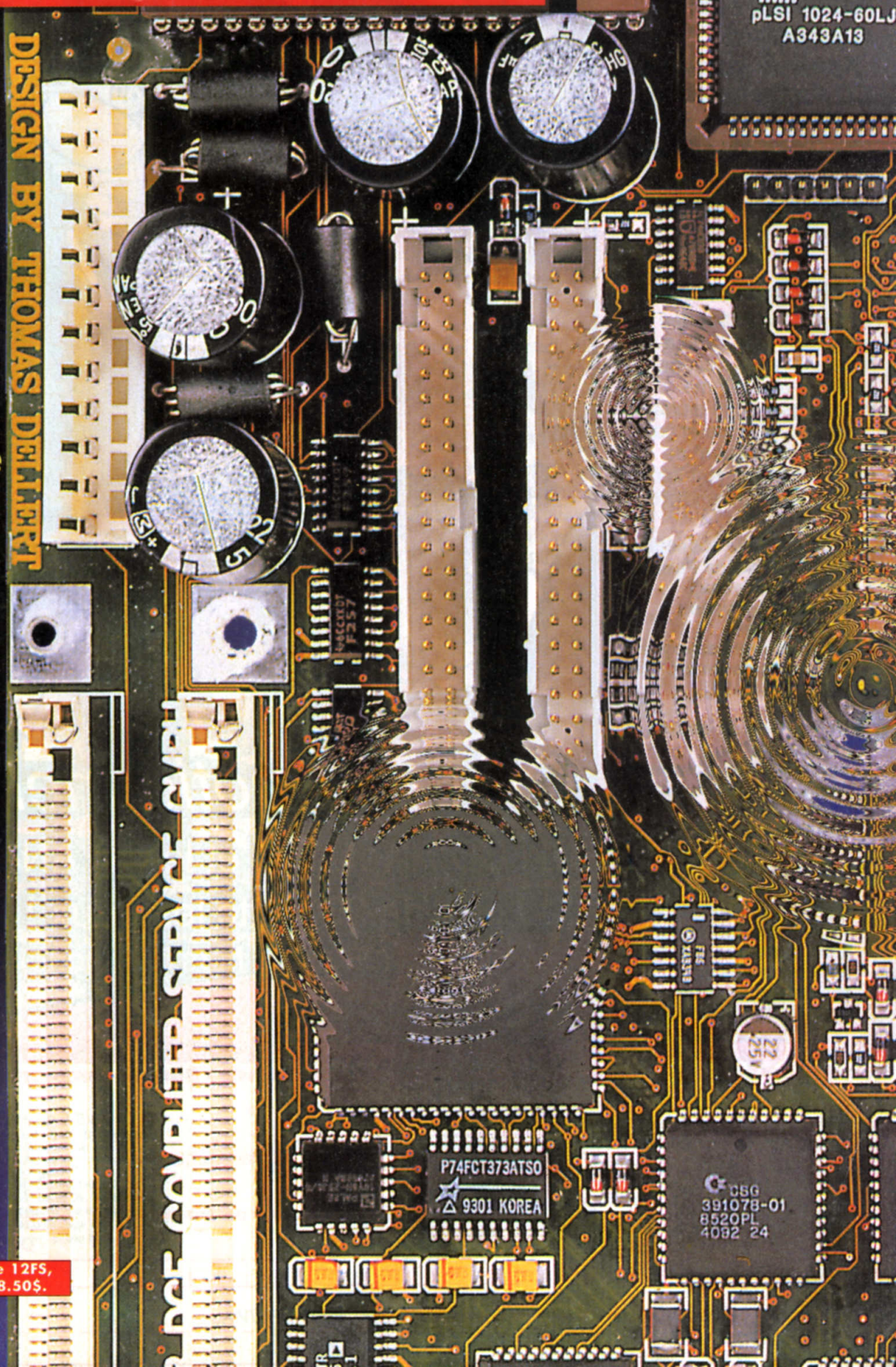
L 9427 - 108 - 39,00 F

AtéoBus
Boxer
A5000

Fusion V2
OxyPatcher
GestaCompte
ConneXion

NewYork
Digital Quill
Super VGAMI

ENTRETIENS :
PHASE 5
INDEX



Janvier 1998 n°108 Suisse 12FS, Belgique 250FB, Canada 8.50$.

CD AmigaNews'96

Onze journaux pleins d'infos et astuces Amiga, accessibles depuis votre Workbench par simple recherche sur le sujet désiré.

Après le succès du CD AmigaNews'95, le deuxième CD-ROM d'archives AmigaNews sera disponible début Mai 97.

Il contiendra:

Le contenu entier des AmigaNews de 1996 avec textes, images, matériel inédit, et un système d'index (par ordre alphabétique, par rubrique et par mot-clé) permettant de retrouver facilement les sujets qui vous intéressent.

- **La suite de la collection DPAT (Domaine Public Amiga Toulouse), contenant tous les programmes francophones envoyés par nos lecteurs en 1996 (Dpat 110 à 133).**
- **Une galerie de photos inédites de personnalités du monde Amiga (y compris des photos de nos correspondants).**
- **Une trentaine d'AmigaFans ont répondu présents pour vous faire profiter de leurs dernières créations dont certaines en exclusivité et en première mondiale ;-).**

Offre promotionnelle !

Le CD ANews 95 et le CD ANews 96 au prix de 250F ttc les deux !

(280 F ttc hors hexagone)

Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande - Bon de commande

Je commande: ☐ CD 95 ☐ CD 96 ☐ les deux

Vous pouvez commander votre CD en découpant ce bon, ou par simple lettre, ou par téléphone à AmigaNews CD, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse, tél 05 61 47 25 67.

☐ Prix France: 150F ttc Port compris

☐ Hors France: 180F ttc Port compris **(uniquement par mandat ou CB).**

☐ CB N ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Votre adresse complète:_ _ _ _

SOMMAIRE

La nouvelle génération 4
News Allemagne 9
L'assiette Anglaise 11

Tests Hardware
Super VGAMI 32
Carte Ethernet ConneXion 33
Mavica de Sony 29
Tests Soft & CD
OxyPatcher 58
Tornado 17
Fusion v1.1 et v2 14
NewYork 24
GestaCompte 26
Digital Quill 28
LightROM IV 50
Spécial
IPISA Conference en Italie 18
Amiga Pro - In Communication 30
Pilotage de GhostScript 36
Entretien avec Phase 5 20
Série
E 38
ASM 39
HTML 40
Niouznet 22
Pioscope 16
Les Potins de Ramses 13
Java 37
Pratique de LightWave 49
LightWave par le Net 51
Imagine 55
WildFire Atelier 56
Real 3D Workshop 52
Domaine Public 46
Démos 59
Jeux 60
Courrier 42

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition,**
SARL au capital de 2000F
12 rue Barrière, 31200 TOULOUSE
TEL : 05-61-47-25-67 FAX : 05-61-47-25-69
Email: anews@club-internet.fr

Directeur de la Publication: Bruce Lepper

Secretaire-Comptable: Michelle Chevallier

Ont participé à ce numéro:
Franck Anière, Emmanuel Arnaud, Hervé Bourdessoule, Alain Bourgery, Mickaël Bourgeoisat, Denis Bucher, Frédéric Calendini, Patrick Conconi, Olivier Debats, Frédéric Delacroix, Olivier Ferrer, Brice Fromentin, Pierre Girard, Hilaire Honorin, Frédéric Imbert, Thierry Lamblot, Malika, Stéphan Martin, Fabrice Mansat, Jérôme Palaysi, Jac Pourtant, Emmanuel Rey, Hervé Sonneville, Pascal Taffin, Andrea Valinotto, Pascal Willano, Benjamin Yoris

COPYRIGHT ©NewsEdition 1998
Reproduction interdite sans autorisation. *Amiga, AmigaDOS, WorkBench* sont des marques déposées de Amiga International, Inc.
NewsEdition SARL est 100% indépendant de Amiga International, Inc.
Associés: Rod Craig et Bruce Lepper

Flashage: Compo-Toulouse, tél 05-61-57-44-66. Photogravure: TEC, 14 allée François Verdier, 31000 Toulouse, tél 05-61 63 95 05, fax 05-61 99 05 32. Tirage: 21000 exemplaires. Ce journal mensuel est édité et mis en page sur Amiga avec le logiciel *Professional Page v4.1*
Imprimerie Marco, 13 rue des Arcs St Cyprien, 31300 Toulouse

Editorial

«Mais que fait-on sur cette plate-forme perdue?

Trois raisons principales viennent à l'esprit:

1. L'AmigaOS arrive toujours et encore, dieu sait comment, à cacher l'énorme distance matérielle qui nous sépare des machines d'aujourd'hui. Les sociétés qui croient encore en l'Amiga sont peu nombreuses. Pourtant, grâce à leurs efforts, on peut maintenir l'illusion de se trouver devant une machine dernier-cri. Ce n'est qu'en temps de calcul qu'il y a un vrai problème, mais si quelques éditeurs portent leurs produits sur les cartes PowerPC, nous allons pouvoir adapter nos systèmes pour faire face même à ce problème-là.... à condition de vouloir faire l'investissement.

2. MicroSoft, ou plutôt l'envie de ne pas en faire partie.

3. Le manque d'un alternatif crédible. En fait, il y a Unix, trop lourd et manquant de personnalité, et BeOS, un poil gras, lui aussi, et pas encore fini, mais séduisant tout de même. Be Inc. est passé par une période bien problématique cette année, d'abord en réalisant qu'il préférait se concentrer sur le OS, et donc abandonner le son hardware, ensuite par dégoût pour la tournure d'événements chez Apple, et l'adoption de l'architecture Intel.

Tout compte fait, en légèreté et maturité, il n'y a toujours que l'Amiga qui m'aille. Mais c'est bien aussi de savoir que BeOs (et peut-être pOS?) sera là en roue de secours si jamais Amiga Inc. se montre inefficace...

Et maintenant - PUB !

Le plus renommé de nos anciens correspondants vient de mettre en kiosque un nouveau journal informatique. Oui, vous avez deviné, c'est le Yeti. Son oreille de Charles s'appelle *Informateur*, elle se vend dix balles, vous ne risquez donc pas grand-chose en l'essayant, d'autant plus qu'il parle même de l'Amiga.

NOTRE COUVERTURE

La carte mère A5000 était photographiée par un pro de la photo chez DCE en Allemagne, puis scannée à 300 ppp, puis récupérée péniblement sur le web (12Mo, quand même), puis travaillée d'abord dans TVPaint (qui fait très bien les goutelettes de pluie avec sa fonction Tornado) puis enfin dans ProPage

INDEX DES ANNONCEURS

ACM PRODUCTION	33	FDS	23
ADFI	19	SERELE	35
APPLIMATIC	31	SOFTWARE PARADISE	43
ATEO CONCEPTS	7	TURTLE BAY DIRECT	21
DELTA GRAPH'X	27	VOTRE SPECIALISTE	45
DUCHET	25		

Si vous avez des difficultés pour trouver AmigaNews en kiosque, téléphonez à notre agence de marketing presse, Distri Media (Mr Denis Rozes) à Toulouse, pour connaître les points de vente les plus proches (Tél: 05 61.40.74.74, Fax: 05 61.41.04.64) email: 101675.202@compuserve.com

Boxer - AtéoBus A5000

Une nouvelle génération de solutions Amiga

Au Salon de Cologne en décembre, sur le stand d'Amiga International, on pouvait voir les premiers prototypes de deux nouvelles cartes mères à base de chipset Amiga, le Boxer de la société britannique Index Information, et l'A5000 de la société allemande DCE. Une troisième solution dans cette vague de "modernisation" du hardware Amiga est celui de l'AtéoBus, un bus d'extension custom avec carte graphique bon marché (1340F) pour Amiga 1200.

Ces cartes représentent des solutions totalement différentes, mais elles sont surtout capables de donner plus d'options en standard, pour un prix moins élevé, souvent grâce à l'utilisation de périphériques PC.

Non présent à Cologne, mais prévu pour livraison, comme les autres, dans les premiers mois de cette année, l'AtéoBus est un développement français de chez Atéo Concepts qui diminuera considérablement le coût d'expansion pour ceux qui possèdent déjà un Amiga 1200.

Il semble qu'AtéoBus sera le premier sur le marché, et nous le testerons évidemment dès que possible. En attendant, nous avons parlé avec les trois constructeurs de leurs projets, et vous trouverez dans ces pages une interview avec Mick Tinker d'Index Information, concernant le projet Boxer. Le mois prochain, ce sera au tour du fondateur de DCE Computer Service GmbH, Thomas Dellert, d'approfondir les raisons pour la création de son A5000.

AtéoBus

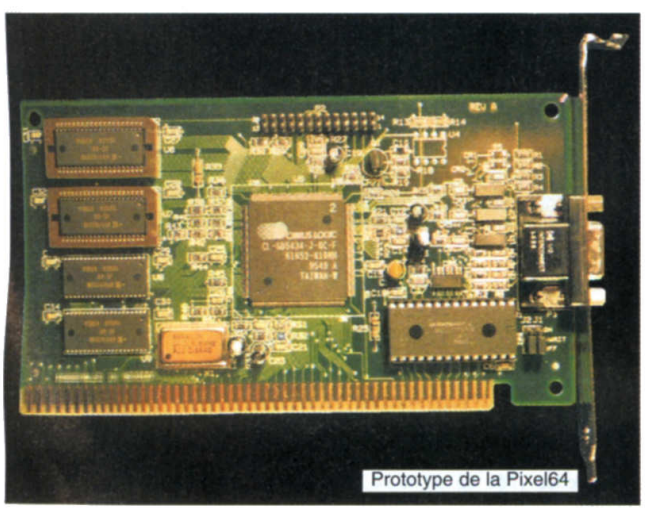
L'AtéoBus se connecte sur le port CPU de l'A1200, tout en conservant la possibilité de brancher une carte accélératrice. Il nécessite, toutefois, l'installation de la carte mère 1200 dans un boîtier tour.

Caractéristiques techniques fournies par Atéo:

- non compatible ZorroII ou ZorroIII
- 4 connecteurs haute performance pour carte graphique, carte contrôleur, etc...
- bus haut débit (> 9Mo/s).
- compatible avec toutes les cartes accélératrices supportant plus de 8Mo de RAM Fast et respectant les spécifications techniques de Commodore (y compris PowerPC)
- compatible avec les périphériques PCMCIA
- faible encombrement

Atéo justifie son choix d'un bus non compatible ZorroII ou III en arguant que la plupart des cartes Zorro sont difficilement disponibles et relativement onéreuses. De plus, d'après Atéo, les cartes accélératrices pour A1200 ne peuvent pas gérer correctement les modes DMA ni en ZII ni en ZIII, et elles ne peuvent pas non plus gérer correctement l'autoconfiguration des cartes ZIII.

«Sans parler de la limite de vitesse (ZII-4Mo/s, ZIII-8Mo/s) on voit rapidement l'intérêt de dépasser le standard Zorro.»



Prototype de la Pixel64

Liste des cartes prévues pour l'AtéoBus:

- Carte graphique Pixel64, prix 650F
- ScanDoubler, 890F
- Carte Multi I/O avec 2 ports série 115Kbd et 2 ports parallèles, livrée avec device serie et device parallèle compatibles avec le serial.device et le parallel.device. Prix: 390F
- Carte Réseau Ethernet 10Mb/s avec, suivant les versions, prise BNC + AUI ou BNC + RJ45. Caractéristiques techniques: Ethernet 10BaseT, 10Base2, AUI: mémoire cache de 32Ko; livré avec device compatible SANAII. Prix 390F
- Carte contrôleur SCSI-2 avec connecteur interne HE10 50pts et externe subD 25pts, mémoire cache de 256Ko ou 32Ko. Prix: 390F.
- Carte IDE ATAPI avec deux ports IDE. Support des Atéo IDE Mux pour A4000 et pour A1200 (adaptateur pour connecter 4 unités IDE). Connecteur interne HE10 40pts. Prix 390F
- Carte Audio 16Bits, avec synthèse FM, 2 voies 16 bits, 32 voies, digitalisation 16 bits, prise MIDI in out. Prix: 990F
- Autres. Atéo Concepts signale que plusieurs autres constructeurs de périphériques Amiga ont déja manifesté leur intérêt pour l'AteoBus, et d'autres cartes pourraient rapidement voir le jour.

Pixel 64

La Pixel 64 se connecte dans l'un des 4 slots du bus. Elle fonctionne avec l'émulation Picasso96, ce qui lui permet d'être compatible dès sa sortie, avec tous les logiciels actuels qui fonctionnent avec les autres cartes graphiques pour A2/3/4000. De plus, Picasso96 est compatible CyberGfx 2.0.

Caractéristiques techniques :

- Chip graphique : Cirrus Logic GD5434.
- Horloge pixel : 135 MHz.
- Processeur : 64 Bits.
- Ram graphique : 2 Mo.
- Résolution maximale en 24 bits : 800x600 à 60Hz avec Alpha Channel.
- Résolution maximale en 24 bits : 800x600 à 85Hz.
- Résolution maximale en 16 bits : 1024x768 à 75Hz.
- Résolution maximale en 8 bits : 1280x1024 à 75Hz.
- Supporte le DPMS.
- Livrée avec l'émulation RTG Picasso96.

Le DPMS est une norme qui permet à la carte de communiquer avec le moniteur. Cela permet par exemple de mettre le moniteur en veille après un certain temps d'inactivité.

En ce qui concerne la limite de 2Mo de RAM graphique sur la carte, Atéo répond que la taille de la ram graphique limite uniquement ses performances en taille d'affichage. Avec une émulation RTG comme picasso96, les écrans de l'Amiga ne sont plus stockés dans la RAM chip, mais dans la ram de la carte, et lorque celle-ci est pleine, ils sont stockés dans la RAM fast. Mettre plus de RAM sur la carte graphique aurait fait grimper son prix, pour uniquement permettre un swap d'écran plus rapide. Comme le bus travaille à plus de 9Mo/s, un basculement entre deux écrans de 2Mo prendra seulement 0.5 seconde.

DCE - une approche modulaire pour l'A5000

DCE est le réparateur officiel d'Amiga en Allemagne, et fabricant de la carte SX-32. Son directeur, Thomas Dellert, est le concepteur de la carte mère du Wonder TV, un produit multimédia, destiné au marché chinois dont les fabricants sont toujours en négociation avec Amiga International concernant une licence.

Cette fois-ci, Herr Dellert a créé une carte au format PC ATX, avec le chipset AGA, le chip Akiko du CD-32, et un scan doublé sous licence de Phase5. Il n'y a pas de connecteurs Zorro directement sur la carte, mais un bus universel sur le côté de la carte mère permettra d'ajouter une carte supplémentaire avec connecteurs Zorro II ou autre.

Le prototype vu à Cologne fonctionnait, mais la carte d'extension de bus n'était pas présent, et il semble que certaines options sont encore à décider. Toutefois, Herr Dellert nous a confirmé que, suite à la demande populaire rencontrée au salon, la machine sera équipée de base avec un processeur 68040 à 25MHz au lieu du 68030 à 50MHz initialement annoncé. La seule différence entre l'A5000 et une future A6000, sera le processeur, qui sera un 68060 à 50Mhz dans ce dernier. La mise à niveau 68040 vers 68060 sera possible, par simple changement de processeur, a t-il dit.

L'existence même de cette machine au prix annoncé, est rendu possible par les stocks de composants, y compris les chipsets Amiga, détenus par DCE. L'A5000 sera distribué mondialement par Power Computing de Grande Bretagne.

DCE Computer Service GmbH Kellenbergstr. 19 A, D 46145 Oberhausen- Germany. TEL:+49-208-660673

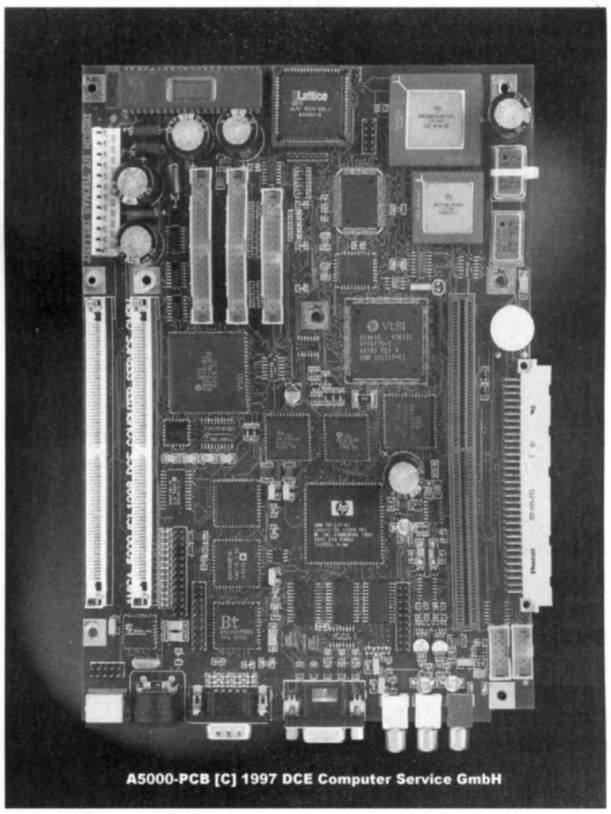
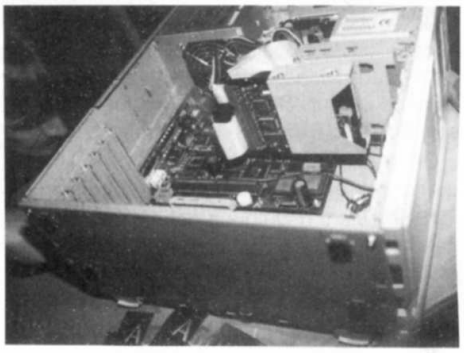

A5000-PCB [C] 1997 DCE Computer Service GmbH

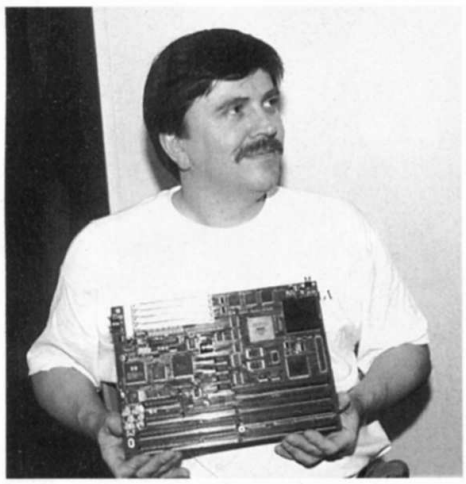
TABLEAU COMPARATIF

Les trois produits sont encore au stade pré-production et les spécifications données ci-dessous peuvent changer. L'A5000 est le seul à avoir été présenté au public au moment où nous écrivons ces lignes (17 décembre).

	AtéoBus	Boxer	DCE A5000
Carte mère	1200	Custom	Custom
Format tour	Custom	Baby-AT	ATX
Processeur livré	020	040 or 060	040 25MHz
Processeurs possible	020-PPC	PPC Custom	060-PPC custom
AGA chipset	Oui	Oui	Oui
Zorro II	Non	Non	4
Zorro III	Non	4	Option possible
ISA	Non	2	Option ?
Slot Video Amiga	Non	Oui	Non
Bus d'expansion Amiga	A1200	Non	Oui (A1200?)
Chip RAMsur carte mère	2Mb	2Mb	2Mb
Clavier	Amiga	Amiga ou PC auto	Amiga or PC 2 sockets
Hard disk controller	Amiga IDE	Dual IDE	Dual IDE
Floppy	880k	880k	880k
RAM sur carte mère	Non	4 72 broches SIMMs	2 72-broches SIMMs
Max RAM installable		2Gb (?)	64Mb
Horloge	Non	Oui	Oui
Système	WB 3, 3.1	WB 3.1	WB 3.1
Connecteur affichage	Amiga	AV slot (composite et RVB signals)	15-broches VGA connector (scan doubler incorporé)
Sortie vidéo composite	Oui phono		Oui phono
Serie	25-broches	10-broches header	9-broches AT port
Parallel	25-broches	26-broches header	25-broches port
Joystick & Souris	2 9-broches	10-broches header	2 9-broches ports
Audio	2 phono	Audio header 4x1	2 phono Amiga
Alimentation	Amiga	PC 12-broches	230W 110V-230V auto-switch
Flash ROM	Non	2Mo Flash ROM	Flash EPROM, 2 KS possible
Spécial	9Mo/sec bus avec pass-thru	Logique re-travaillé pour 040/060	Circuit Akiko, option MPEG1
Dispo	Février	Février-Mars (?)	Mars
Prix	1340F	environ 3000F (carte mère nue)	1500DM (environ 5000F) (avec disque dur et lecteur CD)

Etrange coincidence(c'est le même boitier!


Carte mère A5000 à Cologne



Un tour de la carte mère Boxer avec Mick Tinker

A Cologne le patron d'Index Information, Mick Tinker a montré le premier prototype de sa nouvelle carte mère. Nous avons demandé qu'il nous explique le fonctionnement des différents composants du Boxer. Voici ses commentaires.

Nous avons regardé de près l'Amiga 4000, nous avons vu que c'était fait d'une façon très coûteuse, et nous avons refait le tout pour beaucoup moins cher, ajoutant en même temps de nouvelles fonctions, plus rapides et meilleures.

On peut y installer n'importe lequel '040 ou '060 processeur. Il y a un switch pour changer de 5v à 3.3 volts, parce qu'ils utilisent des voltages différents. Il y a des jumpers qui permettent de régler la vitesse à 25MHz, 33MHz, 40MHz, 50MHz, 66MHz, et 75MHz.

Il y a une version spécifique du processeur 68060 qui peut monter jusqu'à 75MHz.

Le circuit Buster de CBM contrôle les quatre connecteurs Zorro III.

Nous avons intégré la logique pour un PowerPC processeur. Sur le connecteur PPC nous pouvons insérer une carte PowerPC qui ne comporte pratiquement que le PowerPC et rien d'autre.Nous travaillons avec Haage&Partner pour le logiciel PowerPC, et c'est déjà fait.

Il y a deux connecteurs ISA actifs, et nous allons proposer des cartes série et parallèle, modems, cartes PC Ethernet pour des prix aussi bas que $15. Nous travaillons aussi sur une pilote AHI pour des cartes Soundblaster.

Un connecteur vidéo Amiga se trouve sur la carte. Le connecteur AV permet de relier les signaux vidéo et audio aux connecteurs derrière le tour. Seront disponibles, composite, S-video, RVB et audio gauche et droite.

On travaille actuellement sur une option qui remplacerai cela par un désentrelaceur.

Nous avons développé pour l'Access, une carte MPEG1/genlock qui peut se placer simultanément sur ce connecteur et un connecteur Zorro, où, bien sûr, il est possible d'utiliser une carte graphique Zorro III.

Il y a les trois circuits standards: Lisa, Paula et Alice. Les connecteurs RAM (jusqu'à 2Go) support EDO.

Auto-detect connecteur pour clavier PC ou Amiga. Série standard, Amiga mouse, joystick, lecteur de disquette, parallèle, dual IDE pour quatre unités. Nous travaillons sur une interface qui permettra l'utilisation d'un lecteur HD. Nous pouvons mettre des pilotes en Flash RAM, par exemple, qui permettrait de démarrer l'ordinateur à partir d'un lecteur HD. Nous discutons avec d'autres développeurs pour la meilleure façon de faire, nous n'avons pas l'intention de tout faire nous-mêmes.

Deux CIA standards, 2Mo chip RAM, un circuit logique qui tient le tout ensemble. Nous utilisons environ 240 broches d'entrées-sorties là-dessus. 2Mo de Flash RAM, Kickstart en Flash, ASIM CDFS (pilote pour CD-ROMs) en Flash, permettant de booter sur un CD-ROM. Il y a d'autres pilotes là-dedans, et même la logique pour le hardware est en Flash. Au démarrage, ceci programme le circuit logique. Il est possible de faire des mises à jour logiciel, par exemple, en envoyant un courrier électronique ou une disquette. En démarrant avec la disquette, le Flash est ré-écrit, et après arrêt et redémarrage de l'ordinateur, le nouveau logiciel est chargé. Donc on peut réparer des erreurs hardware, ajouter de nouvelles fonctions, changer un logiciel, etc. Pratiquement, tous les signaux sur cette carte passent dans le circuit logique, et on peut faire des choses étonnantes. Nous avons un accès 32-bits à la mémoire et au bus d'adresses. On pourrait, par exemple, implémenter un blitter custom. Nous allons peut-être y incorporer le Buster, pour économiser encore plus.

Il est possible que sur la version de production, nous donnions au PowerPC un accès à la mémoire en 64-bits. Si un OS futur le permet, il sera possible de booter à partir d'un PowerPC. sans avoir un processeur 68k sur la carte.

Nous sommes une petite société, donc nous ne pouvons pas faire une opération de marketing sur une échelle mondiale. Nous allons travailler avec revendeurs et distributeurs. Nous leur fournirons une carte sans processeur ni RAM. Ils peuvent configurer les systèmes comme ils veulent, par exemple un système graphique, un système bon marché, etc., dans différents boîtiers. Quand ils reçoivent une commande, ils vont prendre une carte mère, installer le cpu, régler la vitesse en MHz, installer la RAM et le disque dur, et voilà! Ils peuvent aussi vendre les cartes mères nues, comme dans le monde PC.

Nous connaissons bien BlitterSoft, et ils sont nos distributeurs mondiaux. Ils vont fixer leur prix, mais ce sont les revendeurs qui vont fixer le prix final. On peut imaginer que le prix public d'une carte mère sera d'environ $500 (moins de 3000F).

Notre idée de base est qu'il y a un minimum de frais supplémentaires. Pas besoin de carte mémoire, pas besoin de carte accélératrice, pas besoin d'une carte PPC avec deux processeurs...

Il y a un autre avantage. L'Amiga 4000 était conçu autour du processeur 68030. Par exemple, le Buster a une interface type '030, le connecteur CPU sur le 4000 a une interface '030. C'est pourquoi la carte '030 de l'Amiga 4000 est très simple, avec peu de composants, tandis que la carte '040 est une grande carte, avec beaucoup de 'glue logic' qui doit convertir les signaux '040 en signaux '030 pour communiquer avec la carte mère. Notre carte a été conçue pour '040, intégralement. Il y a accès total à la mémoire à haute vitesse. La carte est cadencée à la vitesse du processeur, avec comme seule exception le circuit Buster, qui ne peut pas être cadencé à plus que 25MHz.

ANews: Vous avez réduit de façon importante le nombre de composants...

Mick Tinker: Oui, le niveau d'intégration est beaucoup plus élevé que sur le 4000. Quelquefois en développement, il est moins cher de mettre deux ou trois circuits logiques, chacun étant chargé de fonctions différentes. Mais le problème qui peut survenir est que seulement certaines lignes de data rentrent dans certains circuits logiques, et, particulièrement pendant le développement, si vous avez oublié quelque chose, ou si vous voulez rajouter d'autre chose, le signal n'est pas là, ou se trouve dans un autre circuit. Il est beaucoup plus facile d'avoir un seul circuit où se trouve tout, comme le nôtre.

Au moment de mise en route de l'ordinateur, il n'y a rien dans ce circuit. Il y a un circuit qui met en route le processeur, la mémoire Flash et le circuit logique. La mémoire Flash écrit d'abord la logique dans le circuit logique, ensuite le circuit logique réinitialise le système (en une fraction de seconde, c'est très vite), et puis le tout redémarre en état opérationnel. On peut même le programmer pendant que la machine tourne!

ANews: Pourquoi tout le monde ne fait pas les ordinateurs avec un tel système reprogrammable?

Mick Tinker: Quand ce circuit est sorti il y a 18 mois, le prix per circuit était d'environ 6000F, il était utilisé pour le développement. Maintenant le prix est suffisamment bas pour permettre de l'utiliser sur une carte mère.

ANews: Allez-vous fournir une carte à Amiga Inc pour test?

Mick Tinker: Oui, c'est dans notre contrat. Nous allons essayer de fabriquer une série pré-production avant Noël, pour donner aux distributeurs et revendeurs, et puis rentrer en pleine production en février. n

CVPPC/BPPC

Les cartes graphiques pour PPC, Cybervision et Blizzard, équipées du chip "Permedia-2" doivent sortir fin janvier. Pas plus grandes qu'un paquet de cigarettes, elles devraient permettre de meilleures performances que sur le Mac, car elles pourront délivrer une résolution 24 bits de 1280 x 1024 à 85 Hz. [phase 5]

RECAPITULATIF PPC

Voici à ce jour la liste (incomplète à notre avis) des logiciels prochainement portés sur PPC :

- Adorage
- Alladin4D
- Art Effect
- CyberGL
- Foundation Sadness
- Fusion
- ImageFX
- Imagine 6.0
- Maxon Cinema 4D
- Monument 3D
- MPEGA
- MYST
- p-OS
- Personal Paint 7
- QT
- Reflections 4.0
- Tornado3D

SPARQ

Un nouveau lecteur de chez SyQuest d'une capacité de 1 Go, soit externe pour port parallèle, soit interne en EIDE, d'un prix de US$ 199 et 99 le lot de trois cartouches, ce n'est pas cher. [Syquest]

LE NOUVEAU CROSSDOS EST ARRIVE !

La version 7 de CrossDOS ajoute enfin Windows 95 à la fonctionnalité des précédentes versions. De plus, les utilitaires d'accompagnement ont été améliorés. [Consultron]

LZX TOMBE ENFIN DANS LE DOMAINE PUBLIC

Jonathan Forbes, après des requêtes persistantes, a enfin accepté de publier une keyfile universelle pour avoir accès à toutes les fonctions LZX dans leur intégralité. Pour en bénéficier, il suffit de se procurer la version enregistrée de LZX et le fichier LZXKEYFILE.LHA, tous deux dans util/arc sur Aminet.

CYBERGRAPHX RENCONTRE AGA MÊME, NON !

De nouveaux modes AGA sur CybergraphX pour les cartes PowerPC seulement (et en 8 bits seulement) ce qui permet par exemple de faire tourner des programmes comme Isis ou Iwshow !

DES CHIFFRES DE CHEZ AI

Tout va par cinquante mille chez AI. 50.000 machines vendues depuis 1995. 50.000 DM investis (ou dépensés) dans le salon 97 de Cologne. Un DM par machine vendue. A quand l'Amiga 50.000?

TOURNANT IMPORTANT CHEZ MOTOROLA

Après 23 ans de lutte sans merci contre Intel, et sous l'impulsion de Hector de J.RUIZ, Motorola a décidé d'abandonner la construction de mémoires DRAM et de microprocesseurs tels qu'il les fabrique aujourd'hui. Un nouveau créneau a été défini, l'intégration complète de tous les circuits logiques d'un ordinateur sur un seul et même chip. Est-ce le bon choix, sachant que tout le monde, y compris Intel, va en faire autant ?

Votre Amiga fait grise mine ?
Avec la Pixel64,
mettez de la couleur
dans votre Workbench !

La Pixel64 est une carte graphique pour Amiga 1200 monté en tower. Cette carte se connecte sur un bus (AtéoSlotBus) contenant 4 slots, qui se connecte lui-même au port d'extension de l'Amiga 1200. Ce bus est compatible avec les cartes accélératrices.

Elle possède une sortie vidéo (style VGA) pouvant se connecter sur un moniteur 1438/1538 ou mieux encore sur n'importe quel moniteur multiscan.

La carte Pixel64 fonctionne avec l'émulation Picasso96 ce qui lui permet d'avoir une compatibilité maximum.

Disponible entre le 15 janvier et le 15 février.
A suivre des cartes, multi-série, multi-parallèle, ethernet, SCSI, IDE, etc...

Renseignez Vous !

De 10h à 19h (samedi sur rendez-vous)
Catalogue complêt sur simple demande
Tél : 02.40.85.30.85
Fax : 02.40.38.33.21
E-Mail : info@ateo-concepts.com
Web : http://www.ateo-concepts.com
Adresse : Le Plessis, 44220 - Couëron
(à proximité de Nantes)

MINI-EDITO

JOYEUSES PAQUES

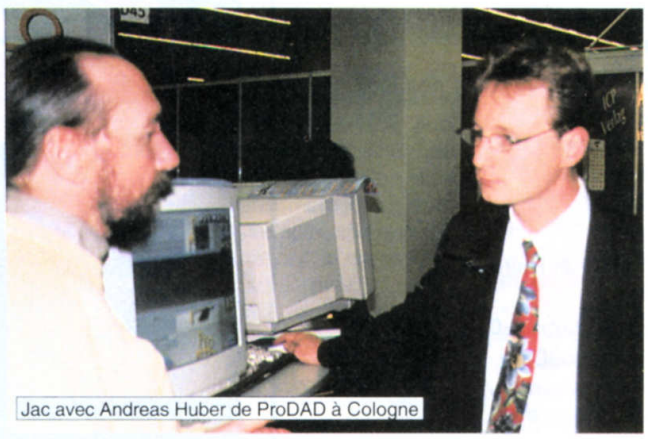
Comme je vous avais prévenu le mois dernier, peu de nouveautés essentielles. Je rentre plutôt dans les détails techniques que je n'avais ni le temps ni la place de donner en rentrant de Cologne, tel le Mistral à Châteauneuf-du-Pape.

Notons toutefois la découverte tardive (pour moi) de Cycas, ce logiciel d'architecture dont j'essaierai dans un futur proche d'explorer les arcanes.

Je ne peux en cette fin ou ce début d'année, que lancer des voeux pieux vers le ciel, le ciel se trouvant plus particulièrement en Allemagne et dans le middlewest américain pour nous zaut's.

N'oubliez pas de faire quelques cadeaux à votre Amiga, il n'en sera que plus patient d'attendre sa très prochaine accélération à 666 MHz (Ah la bête) ! Je suis curieux de voir si on osera imposer cette "cadence infernale" à nos petits amis procs.

Oui, donc qu'est-ce qu'il fallait dire? Ah, oui ! Joyeux anniversaire !


Jac avec Andreas Huber de ProDAD à Cologne

NOUVEAUTES MATERIELLES

MU 10

Appareil externe MIDI avec Wavetable de chez Yamaha à base de chips AVM2, pourvue de 4 Mo de ROM Wave et de 3 DSP 24 bits. Compatibilité complète au standard MIDI, parce que la qualité instrumentale des instruments GM n'est pas professionnelle, Yamaha a étendu ce standard qui s'appelle ainsi XG-Standard. Le mode TG 300 est géré. Le MU 10 possède 676 voix, dont 480 en mode XG et 579 en mode TG 300. Deux entrées pour n'importe quel signal audio permettent, grâce aux DSP, de trafiquer le son d'instruments externes. 32 voix polyphoniques (ou bien 30 voix plus les deux entrées). Les sons MIDI et les sons DSP peuvent être mixés en sortie LINE. Avec une instruction SysEx, la suite de sons enregistrée sur un séquenceur MIDI peut se transférer sur une piste. 11 effets différents de réverb, 11 effets de chorus, et 42 types de variations sont implémentés. Livré avec tous les câbles nécessaires, une alim et un cédérom, une doc au format PDF, cet engin coûte DM 499.

Bien entendu, il est nécessaire de posséder une interface MIDI pour l'utilisation avec un Amiga. [Yamaha]

TOURNEZ PLUS VITE

Un nouveau modèle de graveur de cédéroms de chez Teac, le CD-R55S, qui remplace le CD-R50S, permet des performances supérieures. Lecture 12x (1800 ko/s), écriture 4x (600 ko/s). DM 1099. [Teac]

NOUVEAUTES LOGICIELS

CYCAS

Un programme professionnel d'architecture pour Amiga ! Ça, c'est nouveau (pas spécialement, mais on ne le savait pas en France) et ça manquait à notre panoplie. Visualisation en 2 ou 3 dimensions. Les fonctions de conception sont analogues à un programme CAD. On peut choisir la couleur et l'épaisseur des traits facilement, grâce à des gadgets.

La différence entre Cycas et un programme CAD réside dans le choix d'éléments de construction, murs, portes, fenêtres, etc... et de fonctions de calcul des distances et des surfaces. Le menu 3D permet de choisir entre 4 vues de côté, la vue de haut et 4 vues isométriques, et également la vue de perspective ou l'emplacement de la caméra et le point de mire sont librement plaçables. Dans toutes les vues, on peut choisir de visualiser les lignes cachées ou non. Dans le menu de construction, on trouve tous les élements comme les dalles, poutres, colonnes rondes ou carrées, profils, escaliers, etc... Les escaliers sont bien entendu complètement configurables.

Un système de chaînes de distances per-

PRO TV

Voici les spécifications de ce petit boîtier miraculeux dont je vous ai parlé le mois dernier. Je vous rappelle qu'il permet de visualiser un signal vidéo sur un moniteur VGA ou SVGA, ce qui permet d'avoir une image très stable. Il suffit d'une touche pour passer de la télé à la vidéo ou à l'ordinateur. Toutes fonctions, tous canaux, tous systèmes TV supportés (NTSC, PAL, SECAM, en bande hertzienne ou digitale, câble ou satellite). Pas besoin de pilote, d'émulateur, de logiciel d'aucune sorte, l'installation est on ne peut plus facile, une prise secteur à brancher, vos câbles vidéo en entrée, la sortie va au moniteur. Il est de plus pourvu d'une télécommande, et possède un tuner interne avec mémorisation des stations télé. Il supporte la vidéo et l'audio (VCR/LD/ Camescope), OSD, Timer, Video IN/OUT, MTS, Teletexte, MAC, NEC.

Quelques caractéristiques techniques :

Entrées :

- 75 Ohms de l'antenne.
- Composite vidéo 1.0 Vpp, 75 Ohms.
- SVHS Vidéo : Luminance 1.0Vpp, 75 Ohms. Chrominance 0.3 Vpp, 75 Ohms.
- Audio : Stéréo 500 mv (rms), >10 kilohms
- R/G/B/H.sync/V.sync signal d'une carte VGA.

Sorties :

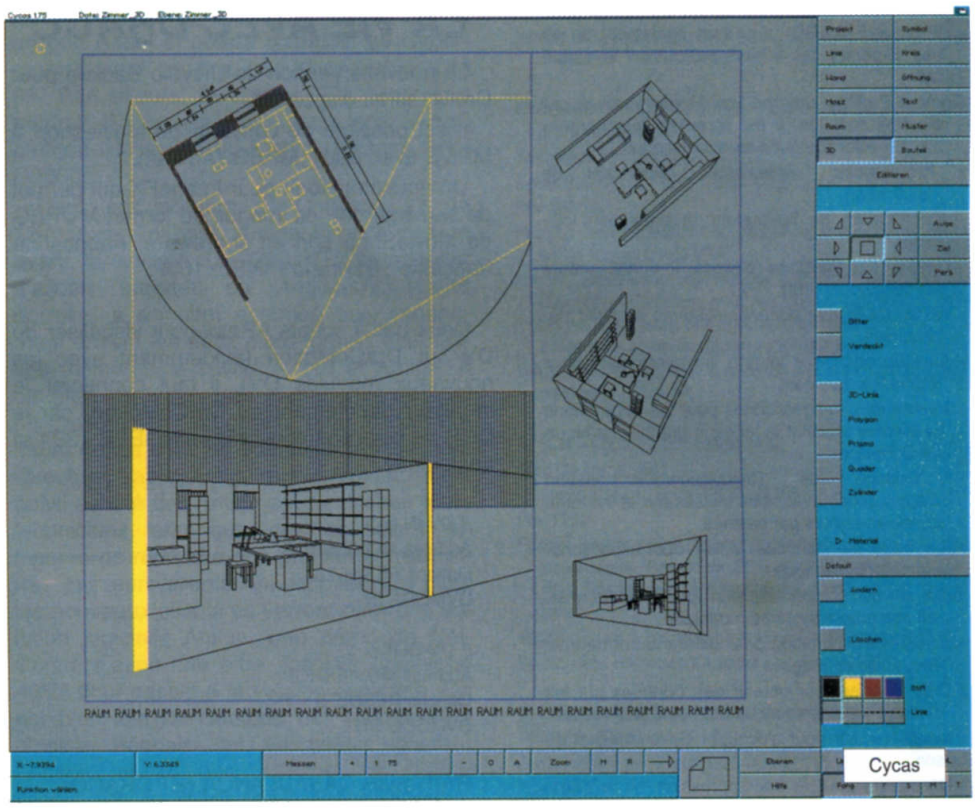
- VGA : R/G/B 0.7 Vpp, 75 Ohms
- Vidéo : Composite Vidéo 1 Vpp, 75 Ohms.
- Audio : Stéréo Audio (1 W 2 canaux) avec contrôle du volume.
- Fréquence horizontale : 31.5 kHz Negative going pulse.
- Fréquence verticale : 60 Hz Negative going pulse.

Il est livré avec un adaptateur d'alimentation, un câble 15 broches type D, une télécommande, un manuel d'utilisation. DM 250. [Eagle]

-INFOS D'ALLEMAGNE (12/97) de Jac Pourtant (jac@avignon.pacwan.net) (pour le numéro de janvier 98)

Ces informations n'ont absolument pas été vérifiées. Elles émanent premièrement de mes recherches sur l'Internet et ensuite, des articles ou des publicités parus dans les revues Amiga Magazin, Amiga Special et AmigaPlus de décembre 97 et ni ma responsabilité ni celle du journal ne sauraient être engagées de quelque manière que ce soit en cas d'erreur.

met tous les calculs possibles. La sortie de plans peut se faire aussi bien sur imprimantes que sur traceurs (format HPGL). On peut également convertir les créations en interne au format Lightwave. Les matériaux sont sauvegardés avec les objets. Le format DXF est géré en importation comme en exportation, le format EPS en exportation permettant ainsi la communication avec des programmes CAD ou PAO. Cycas avait gagné avec sa version 1.0 en 1993 (on voit que le logiciel n'est pas nouveau), le prix décerné par les hautes écoles allemandes et autrichiennes en architecture. La version actuelle est la 1.75. DM 349. [Verlag Anja C.Frese]



SAMPLITUDE OPUS

On sait déjà que Samplitude ne continuera à être développé par SEK'D que sur PC. La dynamique compagnie ACT de Marc Albrecht, plus connue pour sa carte audio Duplex "Prelude" se chargera dorénavant de la version Amiga de Samplitude. Voici d'ores et déjà les caractéristiques principales de cette version à venir, début 98.

- Refonte complète de l'interface graphique au goût OS 3.
- Port ARexx.
- Révision des messages internes pour une plus grande stabilité.
- Im/exportation CDDA.
- Encodage MPG et ADPCM.
- Actualisation des modules d'effets. (Fondu logarithmique, nouveaux filtres, opérations limitées à une zone, etc...)
- Possibilités Full-Duplex (avec carte le permettant, bien sûr). Digitalisation d'une nouvelle piste stéréo pendant que toutes les fonctions d'écoute restent disponibles.
- Fonctions menus réécrites sous GadTools.
- Nouveau système de couleurs (les prefs seront respectées également dans les numéros élevés de couleurs).
- Beaucoup de nouveaux modèles avec une nouvelle interface et une productivité accrue.
- Projets VIP sans limitation du nombre de pistes.
- Jusqu'à 16 pistes jouables simultanément (à condition d'avoir un CPU le permettant).
- Pistes positionnables entre gauche et droite.
- Calculs internes des signaux sur 64 bits.
- Plus grande exactitude des volumes (1.5db).
- Visualisation haute qualité FFT en 3D des sons.
- Nouveau FFT-multiband professionnel pour le tuning fin de zones.
- Réduction du bruit grâce à NoisePrint.
- Suppression du humming.
- Convolutions pour la confection d'effets Hall réalistes.
- Module dynamique de qualité studio (Compresseur, limiteur, expanseur, Gate).
- Routines améliorées de Track-bouncing (Music tracing).
- Toutes les techniques de synchronisation déjà exploitées seront maintenues et étendues (SMPTE, MIDI, ARexx).
- Modules de digitalisation 16 bits complètement réécrits.
- Fonction de pause d'enregistrement avec constitution automatique de curseur.
- Autant de curseurs et de zones qu'on veut.
- Gestion de PAULA, Toccata, Maestro, Prelude, FAT-Melody. Autres en préparation.
- Tâche d'écoute asynchrone permettant le retravail du son pendant l'écoute.
- Tâche d'enregistrement asynchrone permettant le retravail des caractéristiques, également pendant qu'une digitalisation est en attente.
- Conservation de toutes les fonctions existantes.

L'utilisation de Samplitude Opus sera possible à partir d'un 68030 minimum. Néanmoins, beaucoup de fonctions ne seront effectives qu'avec un 68040/40, ou mieux, un 68060/50. 1 Mo de Chip et 8 Mo de Fast sont indispensables, ainsi qu'une chaîne SCSI rapide. En attente, une version PowerPC.

Il est déjà possible de commander la version 3.5 (Opus) de Samplitude, si vous possédez une version quelconque de Samplitude. Il vous en coûtera DM 279 si vous avez la version 2.04, 2.1 ou junior. DM 259 si vous avez la version MS ou Prelude, DM 89 si vous avez la version SMPTE 3.0. Si vous n'avez aucune version, ça vous fera DM 375. ACT se réjouit en outre de vous offrir les versions bêta, sur disque, sur Fido ou sur le Web. [ACT]

UN REVENANT !

ProDev, bien connu d'une certaine catégorie d'amigaïstes des années 93 et suivantes pour leur logiciels (ProBench et ProDig qui continuent d'ailleurs à évoluer lentement), dédiés à la révolutionnaire mais problématique carte graphique Merlin, font un comeback remarqué avec un tube d'Alain Barrière : "MAVI".

MAVI vient de Multimedia Audio Video Interface. Il s'agit d'un tout nouveau système logiciel multimédia pour Amiga, initié en 1996, un système universel d'animation et de présentation.

Ce projet, loin d'être terminé, propose de remplacer les datatypes très souvent inadéquats, limités ou inexistants par un ensemble modulaire haut de gamme d'ailleurs ciblé PowerPC. Il n'empêche que le Mavi-player fonctionne.

Le Mavi-player, qu'on peut télécharger librement, fait appel à MUI et d'ailleurs, nouveauté absolue, peut être incrusté en entier dans d'autres applications MUI.

La plupart des fonctions du player font appel au système exclusif "Registry" qui permet, grâce à son éditeur puissant, de changer pratiquement tout le look de l'interface, jusqu'aux boutons de commande. Il est même possible de changer ce look à distance à travers le Net, pour peu qu'un des développeurs de nos brouteurs Amiga s'y intéresse.

Pour la portabilité, tout est écrit en C, même les routines assembleur (sic). Pour l'instant, les possibilités s'arrêtent à la visualisation d'images et d'animations. Plus tard, d'autres richesses sont prévues telles que compression, interactivité, etc... Hans Raaf tient à fournir le plein support développeur pour les compagnies qui souhaiteraient intégrer Mavi à leurs logiciels.

Comme il est difficile de cerner les limites de ce système, ProDev a écrit plusieurs applications dont certaines sont librement accessibles sur leur site Internet, car elles servent de démonstration du système.

Parmi celles-ci, notons :

- CyberExt, une interface pour graphisme en temps réel, qui fait de la conversion de couleurs, du canal alpha et du masquage, du redimensionnement, de la translation et de la rotation.
- GAudio devrait jouer autant de lignes audio que le processeur le permet. Il est limité pour l'instant à rejouer en 8 bits sur deux canaux Paula, mais pourrait intégrer des cartes audio ou même AHI. Il permet dès à présent, un nombre illimité d'applications et de canaux 8-bits, différents codecs audio et formats, mixage, volume et panoramique en temps réel, l'analyse en vu-mètre, spectrogramme et plus, des effets intégrés (encore très limités).
- Registry autorise des préférences système, le traçage d'installation/désinstallation, des petites bases de données, des types de fichiers (classes), des informations sur le hardware, l'identification et la protection destinés à être beaucoup plus complets et

informatifs que les préférences contenues dans ENV: et ENVARC:, il permet également de ne pas disperser des fichiers partout sur le disque dur.

Comme ProDev aimerait voir Registry utilisé par d'autres sociétés, il est librement téléchargeable. En voici quelques caractéristiques :

- Préférences hiérarchiques dépendant de l'application.
- Identification de l'utilisateur et protection logicielle.
- Gestion des Filetypes (classes) intégrée (encore en développement).
- Accès facile aux données-système souvent nécessitées.
- Gestion complexe interne link/assign/path pour toutes les données.
- Fourniture d'images/icônes pour les applications et classes utilisant le langage graphidynamique de CyberExt.
- Traçage de l'installation/désinstallation d'applications avec notre installateur et système de mises-à-jours par patches.
- La base de données utilise des allocations-mémoire dynamiques.

Basé sur ces composants principaux, Mavi construit son propre système modulaire.

- Modules d'importation pour différents formats vidéo, audio et images.
- Data-Handler pour obtenir des données sur les disques, les cédéroms, la mémoire et le réseau.
- Media-Handler pour s'occuper de la vidéo et du son.
- Décodeurs pour la décompression ou le décodage de données dans des formats spécifiques.
- Des modules d'encodage et d'exportation qui ne sont pas encore complètement implémentés dans cette première version.

Interface Développeurs :

Il y a plusieurs niveaux d'intégration API dans le système MAVI. Grâce à la modularité, il y en a pour étendre Mavi lui-même et d'autres pour intégrer Mavi dans des applications. On peut jouer sur les niveaux bas ou hauts pour configurer Mavi totalement selon ses souhaits, jusqu'au look de chaque détail graphique. ProDev sait qu'il est impossible pour eux de développer et d'étendre Mavi tout seuls. Ils souhaitent donc que beaucoup de sociétés s'y intéressent et prennent des licences.

OMISSION:

Le mois dernier, dans le rapport du salon de Cologne, j'ai omis, comme Pascal Chiozzi me l'a fait justement remarquer, me le pardonnerez-vous, de signaler la sortie comme prévu de TurboPrint 6 et de Picture Manager 5. L'essai est pour le mois prochain (enfin, j'espère). [Irsee Soft]

LE TRUC DU MOIS DERNIER

Pour visualiser du "PDF" sur vos brouteurs, Denis Bucher nous communique des corrections à ce que j'avais écrit permettant d'améliorer le système. Pour que cela fonctionne avec AWeb, il suffit de sélectionner en programme externe (P) et non (E). De plus, il faut changer les flags de protection du batch "start-xdpf..." à l'aide de DirOpus ou bien des commandes CLI : "protect start-xpdf +s" et "protect start-xpdf -e". Bonne chance...

LA VIE AVEC DRACO

La nouvelle version de Diavolo Backup pour DraCo serait disponible.

Il est possible de convertir de Movieshop à MPEG avec Easy_MPEG (Aminet).

Un nouveau Hook pour ImageFX qui permet de sauvegarder les images au format M-JPEG de MovieShop sort en shareware. Fabrication française : Bertrand PINEL. 100F.

Deux petits scripts ARexx pour visualiser du DV sur DraCoMotion (évidemment avec les nouveaux modules DV), il faut connecter le moniteur directement au DraCoMotion, car le DHR ne peut pas convertir entre IEEE 1394 et analogique.

```
/* DV-IN.rx */
Address MOVIESHOP
Options RESULTS
DVMODE IN

/* DV-OUT.rx */
Address MOVIESHOP
Options RESULTS
DVMODE OUT
```

RAID SUR CASABLANCA (ET DRACO)

Gert René Schmidt a réussi à implanter un système RAID sur Cassie et DraCo. Il appelle son système MacroRaid, qui réside dans un Tower avec le contrôleur et les disques (multiples de 18, 9 ou 4 Go) qui sont tous refroidis individuellement. En cas de défaillance d'un disque, un autre prend automatiquement le relais, plus de pertes de données, même l'alimentation est sécurisée. Le système est partageable entre deux unités ou plus, quelles qu'elles soient (DraCo, Casablanca, Amiga, PC ou Mac). Garantie 5 ans. <http://www.deltagraphx.com> <dgx@ deltagraphx.com>. [DeltagraphX]

ADRESSES ALLEMANDES

Les numéros de téléphone et de fax sont pour l'Allemagne, à partir de la France à précéder tels quels de 00 49.

ACT Electronic GmbH, Schaumburgerstraße 17, 45657 Recklinghausen. Tél (2361) 49 29 28 Fax (2361) 4 39 52

Eagle Computersysteme. Altenbergstraße 7, 71549 Auenwald. Tél (7191) 30 09 93 Fax (7191) 5 90 57

Haage & Partner Computer GmbH, Mainzer Straße 10a, 61191 Rosbach v.d.H. Tél (60 07) 93 00 50 Fax (60 07) 75 43 E-mail : 100654.3133@compuserve.com

IrseeSoft IS, Meinrad-Spieß-Platz 2, 87660 Irsee. Tél (8341) 7 43 27 Fax (8341) 1 20 42

MacroSystem Computer GmbH, Borgäcker 2-6, 58454 Witten. Tél (2302) 94 94 90 Fax (2302) 94 94 99

Micronik Computer Service. Brückenstr. 2, 51379 Leverkusen. Tél (2171) 72 450 Fax (2171) 72 45 90 WWW http://www.micronik.de/

Oberland. Im Schneithohl 5, 61476 Kronberg/Ts. Tél. (6173) 6 50 01 Fax (6173) 6 33 85 E-mail info@oberland.com WWW http://www. oberland.com

Phase 5 digital products. In der Au, 27. 61440 Oberursel. Tél (6171) 58 37 87/8 Fax (6171) 58 37 89 E-Mail : support@phase5.de / aproject@ phase5.de Internet : http://www.phase5.de

proDAD, Feldestr. 24, 78194 Immendingen. Tél (7462) 9 11 34/35 Fax (7462) 74 35 WWW http://www.prodad.de

ProDev(EX), Amselweg 15, 54597 Lünebach ou bien Eichdorffstr. 9, 53859 Niederkassel. Tél et Fax (6556) 75 36

SEK'D (Tilman Herberger). Schmalwiesenstr. 21, 01219 Dresden. Tél et Fax (351) 4 11 05 46 E-Mail 100116.2352@compuserve.com WWW http://www.sekd.com

Stefan Ossowski's Schatztruhe GmbH. Veronikastr. 33, 45131 Essen. Tél (201) 78 87 78 Fax (201) 79 84 47 WWW http://www.schatztruhe.de E-Mail schatztruhe@cww.de

Verlag Anja C.Frese, Wilhelm Busch.Str. 18, 31675 Bückeburg. Fax (5722) 900 31 E-Mail cycas@t-online.de

ESSAIS

DISTANT SUNS : Logiciel d'astronomie.
Test : Amiga Magazin 12/97.
Auteur : Mike Smithwick.
Version : 5.01.
Prix : DM 69.
Positif : Grand choix d'options. Contenu de l'information. Germanisé.
Négatif : Pas le choix des fontes. Ne reconnaît pas les cartes graphiques. Pas de retour en arrière.
Verdict : 85 %. Mention très bien.

Aladdin 4D : Logiciel de synthèse 3D.
Test : Amiga Magazin 12/97.
Marque : Nova Design.
Version : 5.0.
Prix : US$ 100.
Positif : Bon système de particules. Préparation d'animation déjà intégrée aux objets.
Négatif : Editeur presque pas configurable. Une seule vue.
Verdict : 83 %. Mention bien.

DISTANT SUNS : Logiciel d'astronomie.
Test : Amiga Plus 12/97.
Auteur : Mike Smithwick.
Version : 5.01.
Prix : DM 69.
Positif : Fonctionne sur tous les Amiga. Incroyable choix de fonctions. Grande valeur des informations. Germanisé.
Négatif : Apprentissage long pour un novice. Visualisation optimale seulement en PAL.
Verdict : 93 %. Les débutants comme les pros peuvent se réjouir de ce programme si bon marché. Une prix explosif comparé aux possibilités.

PAGESTREAM : Logiciel de PAO.
Test : Amiga Plus 12/97.
Marque : SoftLogik.
Version : 3.3.
Positif : Extension du choix de fonctions. Correction de bogues connues. Amélioration de la gestion des imprimantes non Post-Script.
Négatif : Erreurs dans l'interface. Lenteur de travail.
Verdict : 91 %. La distribution du logiciel redonne une parcelle de professionalisme à l'Amiga.

WILDFIRE : Système logiciel d'animation.
Test : Amiga Plus 12/97.
Marque : WK-Artworks.
Version : 4.0.
Prix : DM 299. Version PPC DM 499.
Positif : Beaucoup de bons effets flexibles. Prévisualisation. Interface graphique rapide. Bons exemples.
Négatif : Apprentissage difficile. Pas encore possible de sauver les anims en formats PC.
Verdict : 91 %. Pour un amateur vidéaste exigeant pourvu d'un budget confortable, "Monument Designer" est de premier choix. (Faut-il en rire ? NdT)

E-MATRIX 530 AT : Carte d'accélération et d'extension pour A-500.
Test : Amiga Special 12/97.
Marque : Vesalia.
Prix : DM 399. FPU 68882 DM 99.
Positif : Conception. Compatibilité genlock. Bonne relation qualité-prix.
Négatif : Le carter du 500 a du mal à se refermer.
Verdict : Mention très bien.

AMIGA EMULATOR : CD d'émulation Amiga (UAE) pour PC.
Test : Amiga Special 12/97.
Marque : Epic Marketing.
Prix : DM 59.
Positif : Installation facile. Utilisable de suite. Beaucoup de logiciels (données ADF).
Négatif : Complètement en anglais.
Verdict : Mention bien.

Une leçon pour WANADOO?

Ce mois-ci dans CU Amiga, on apprend que l'algorithme de codage 56 bits RC5 a été trouvé par l'équipe APPLE. Mais la bonne nouvelle vient de la formidable SEPTIEME place au général de l'équipe RC5 Amiga, ce qui la met juste devant l'équipe de British Telecom et 30 places devant celle de MicroSoft (et dire qu'ils sont des millions à leur faire confiance!). Si on regarde le classement à la moyenne qui représente mieux la puissance mise en oeuvre et non la durée, RC5 Amiga monte en quatrième position (sur plus de 4000 équipes participantes).

Lotus Pacific a annoncé une présentation du Wonder TV Broadcast System, en partenariat avec la Télévision Centrale Chinoise. Basé sur le Wonder TV A6060, il fournira aux abonnés du câble toute une série de services en ligne dont une connection Internet. Petro T a parlé d'un possible accord entre Lotus Pacific et Gateway 2000, et il est fort probable que cet Amiga chinois va enfin voir le jour. CU Amiga aurait entendu parler d'un modèle desktop, l'A5800.

Toujours d'après CU Amiga, Micronik devrait faire son entrée dans le monde des set-top box (boîtiers que l'on pose au sommet de la télé) avec une solution Amiga. Il s'agirait dans un premier temps d'un boîtier pour le câble, qui devrait être suivi par une station multimédia/Internet appelée la M-Box.

La révolution numérique est en marche sur Amiga puisque après John Kennedy et son AmiDC (logiciel Free-ware permettant l'utilisation des appareils photo numériques Kodak DC20 et 25 sur notre plate-forme), c'est Vesalia Computer (Allemagne) qui va commercialiser son logiciel de transfert compatible avec les Casio QV, le Fuji DS7, le Kodak DC20 et le Minolta Dimage V. Il aura un port Arexx et pourra s'afficher en CybergraphX pour un prix très convenable: DM 99. Par ailleurs, la société TTL Marketing mettrait la dernière main à un logiciel permettant l'utilisation du Sanyo Digicam VPC-G2000E.

Dans son numéro de Christmas'97 (le 13ième de l'année), Amiga Format met en avant la société UK ONLINE, fournisseur d'accès Internet en Angleterre. Cette dernière a en effet annoncé son engagement envers les deux plate-formes alternatives majeures, à savoir: Acorn et Amiga. A cet effet, elle va installer des miroirs de sites particulièrement importants pour la communauté Amiga avec en particulier: Amiga Web Directory, Vapor, Amiga.org et Aminet. Elle a aussi acheté des Amiga pour entraîner leurs techniciens afin que ceux-ci soient en mesure de répondre aux problèmes rencontrés par leurs clients Amigaphiles. De plus, les nouveaux clients se verront offrir une solution logicielle Amiga, une démo de NetConnect avec une offre spéciale (d'environ 40%) pour passer à la version complète. On est bien loin de l'attitude des fournisseurs d'accès français qui au mieux ignorent l'Amiga, et au pire, refusent de fournir l'accès (ce qui m'est arrivé avec Wanadoo: j'ai du renvoyer un courrier pressant pour qu'ils acceptent enfin de me fournir un accès!).

LES TESTS ANGLAIS

ALADDIN 4D: Modeleur 3D
Test: Amiga Format 13/97
Développeur: Nova Design
Commercialisé par: Wizard Developments (00.44.1813.031.800)
Prix: £???
Positif: Port Arexx. Compatible avec les cartes graphiques. Flexibilité: tout ou presque est paramétrable.
Négatif: Manuel défaillant et de plus aucune mention sur le port Arexx.
Interface trop complexe. Utilisation peu aisée. Ce n'est pas un Ray-tracer.
Verdict: 60%. Il reste beaucoup de travail avant de pouvoir concurrencer
Cinema4D.

ARTEC VIEWSTATION: Scanner 24 bit
Test: CU Amiga 12/97
Commercialisé par: Gasteiner (00.44181.345.6000)
Prix: £259
Positif: ScanQuiX 3 fourni en standard. L'option Squirrell SCSI à £30. Affichage de l'état du scanner par LCD uni-ligne. La résolution (300x600 dpi). Qualité des travaux.
Négatif: Le câble fourni n'est pas le bon.
Verdict: 89%. Scanner de qualité dont le prix est justifié.

CYBERSTORM PPC: Le Futur de l'Amiga
Test: Amiga Format 13/97
Développeur: Phase 5
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £879.95
Positif: Installation et présence d'un manuel imprimé. Fournie avec un Cédé à moitié rempli. 3 processeurs 32 bits pour un maximum de puissance (le PPC604e, le 68060 et le contrôleur SCSI). Elle est prête et surtout elle fonctionne. Accélération; même les accès 68060 sont plus rapides.
Négatif: pratiquement aucun logiciel pour exploiter la puissance offerte. Difficulté de trouver les câbles de connection SCSI adéquats. Amiga Developer Environment et GCC (peu documentés, presque tout se fait par le Shell, optimisation peu convaincante).
Verdict: 90%. Seuls les logiciels à venir permettront de dire si c'est un succès.

CYBERVISON SCAN-DOUBLER: Doubleur de fréquence vidéo pour Cybervision 64
Test: Amiga Format 13/97
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £69.95
Positif: Permet d'exploiter les modes vidéo spécifiques Amiga sur les écrans du type VGA.
Négatif: Pratiquement impossible de le relier à la Cybervision. Le changement d'affichage n'est pas toujours automatique (parfois au reset l'écran reste gris et il faut alors procéder à un Amiga-M pour retrouver l'écran du Workbench).
Verdict: 64%. Si vous avez la place, un deuxième moniteur serait préférable.

EPSON GT-5000-SCSI: Scanner 24 bit
Test: CU Amiga 12/97
Commercialisé par: Epson UK (00.44.800.220.546)
Prix: £289
Positif: Le plus répandu dans le monde Amiga. Existence de plusieurs pilotes. Connecteur SCSI de type Centronics 50 broches. Très bonne qualité des travaux. Grande solidité dans le temps.
Négatif: Prix élevé. Pas de double port SCSI/Parallèle comme le 8500.
Verdict: 90%. Un excellent scanner à un prix prohibitif.

EYETECH 630/33: Carte accélératrice pour A600
Test: Amiga Format 13/97
Commercialisé par: Eyetech (00.44.1642.713.185)
Prix: £99.95
Positif: Les 5 points d'attache Velcro. Compatible avec le port PCMCIA. La taille permet de laisser un disque dur 2"5 en interne. Instructions très détaillées. La mémoire est désactivable par un simple cavalier. Le 68882 à 33Mhz d'origine. Le prix.
Négatif: Sans.
Verdict: 92%. Splendide et facile à installer.

HEWLETT-PACKARD SCANJET 5P SCSI: Scanner 24 bit
Test: CU Amiga 12/97
Commercialisé par: Hewlett-Packard (00.44.1344.369.369)
Prix: £175
Positif: Simplicité du déblocage des têtes. Les 2 ports SCSI permettent son utilisation en milieu de chaîne SCSI. La vitesse des travaux. Le prix. ?
Négatif: Quelques problèmes avec le pilote de ScanQuix 3: certaines images scannées sortent abimées.
Verdict: 93%. Excellent sur tous les points.

IMAGINEX: Extension pour Imagine
Test: CU Amiga 12/97
Commercialisé par: GOC Publishing (00.1482.500.597)
Prix: £15
Positif: Le prix. L'installation. Le temps gagné durant la navigation dans Imagine grâce aux nouveaux boutons. Le ton bleu utilisé pour adoucir l'écran d'Imagine (avec toutefois la possibilité de garder la couleur originale). Les nouveaux modes graphiques pré-réglés qui améliorent les impressions (car optimisés pour des sorties allant du 360x360 dpi jusqu'au 1440x1440 dpi) et accélèrent les rendus (comme le PixelBurner: suffisamment petit pour un rendu rapide et suffisamment grand pour être lisible).
Négatif: Ne fait qu'exploiter une facette peu utilisée d'Imagine: la possibilité de définir de nouveaux boutons. Tous les boutons se substituent à des raccourcis-clavier existant déjà.
Verdict: 85%. Une extension qui peut s'avérer très utile.

IMAGEFX 2.6: Pilote pour scanners EPSON GT
Test: CU Amiga 12/97
Commercialisé par: Wizard Developments (00.44.181.300.1800)
Prix: £180
Positif: Excellent avec les versions parallèles des scanners Epson GT. La partie Manipulation d'Images. La meilleure interface qui soit pour les prévisualisations.
Négatif: Le prix. Les résultats mitigés avec les versions SCSI des scanners Epson GT.
Verdict: 93%. Excellent logiciel d'images.

LS-120: Concurrent du Zip
Développeur: 3M

Commercialisé par: Eyetech (00.44.1642.713.185)
Prix: £114.95
Test: Amiga Format 13/97
Positif: Interface IDE. Bi-format: disquettes PC 1.44Mo et cartouches 120Mo. Aussi rapide que le Zip. Toujours représenté comme DF4: sur l'écran du Workbench quelque soit le disk à l'intérieur.
Négatif: Incompatible avec les disks HD et DD de l'Amiga du fait de sa vitesse de rotation.
Verdict: 92%. Fantastique mais arrive avec 2 ans de retard.
Test: CU Amiga 12/97
Positif: Le bi-format: disquettes PC HD (1.44 Mo) et cartouches spéciales (120 Mo). Les dimensions (celle d'un lecteur de disquettes standard). L'interface IDE. L'éjection électronique. Les cartouches sont plus compactes que celles du Zip.
Négatif: Les cartouches semblent moins robustes que celles du Zip. À peu près 10 fois plus lent que le Zip. Plus cher que le Zip.
Verdict: 83%. Un beau lecteur beaucoup trop lent.

NOMAÏ 680 RW: Graveur de cédés réinscriptibles
Test: Amiga Format 13/97
Commercialisé par: DABs Direct
Prix: £445
Positif: Vitesse lecture/écriture (x6/x2): en pratique l'écriture se fait aux alentours de 400 Ko/s. Compatible MakeCD et MasterISO mais seul MakeCD gère la ré-inscriptibilité en ne permettant que le formattage complet du cédé (durée: 1 min). Durée de vie d'un cédé ré-inscriptible (1000 écritures). Le prix (environ 1000 F plus cher qu'un graveur bon marché).
Négatif: Le prix des cédés ré-inscriptibles. Les cédés ré-inscriptibles ne sont pas compatibles avec tous les lecteurs cédé. Pas encore de logiciel Amiga pour en exploiter toutes les possibilités (effacer une seule session) bien que MasterISO devrait y remédier rapidement.
Verdict: 83%. De bonnes performances pas encore exploitées sur Amiga.

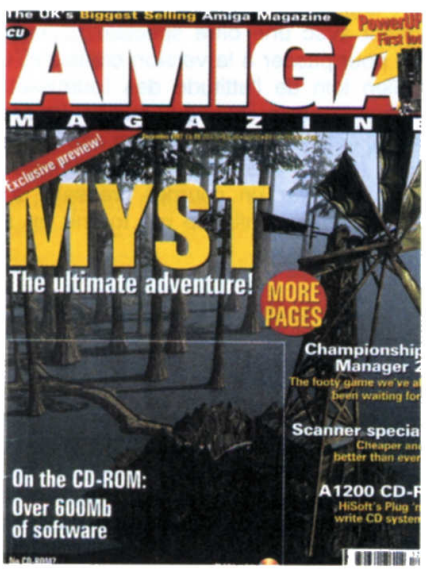
POWERSCAN PROFESSIONAL: Pilote pour scanners Epson
Test: CU Amiga 12/97
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £49.95
Positif: Le prix. Le manuel. Plus de fonctions Retouche d'images que ScanQuix. Résultats convenables.
Négatif: Pas d'intégration dans les logiciels utilisateurs d'images. Interface vieillissante.
Verdict: 82%. Convenable, sans plus.

SCANQUIX 3: Pilote de scanners à multiples facettes
Test: CU Amiga 12/97
Commercialisé par: Eyetech (00.44.1642.713.185)
Prix: £59.95
Positif: Possibilité de sauvegarder en JPEG (avec choix de la qualité). Gère totalement le 24 bits. Les options Scan-To-Disk et Photocopy (très utiles pour les systèmes pauvres en mémoire). Environnement intégré à certains logiciels (PPaint, ImageFX, Photogenics, Pagestream 3 et ADPro).
Négatif: Pas de format sauvegarde spécifique à l'Amiga (genre Ham-8). Le manuel est un peu succinct. Le prix.? L'option Photocopy ne travaille qu'en noir & blanc.
Verdict: 90%. L'achat gagnant de tous les possesseurs de scanners.

SQUIRREL CD-R: Solution pour le gravage de cédés
Test: CU Amiga 12/97
Développeur: HiSoft & Philips
Commercialisé par: HiSoft (00.44.1525.718.181)
Prix: £399.95
Positif: Tout est compris dans le prix: le Squirrel SCSI, le lecteur/graveur et le logiciel MakeCD. Les options disponibles: avec le Surf Squirrel, sans interface SCSI, lecteur interne/externe. Le mécanisme Yamaha CDR200T (à exiger car dans certains packs, il est remplacé par le Philips CDD2600 qui présente certaines incompatibilités avec MakeCD). MakeCD offre la possibilité de graver à la volée (sans construire d'image ISO). Le mode Test de MakeCD. Solution très efficace.
Négatif: Le Squirrel est relativement gourmand en temps CPU et il est trop lent (comparé à une extension SCSI pour Blizzard par exemple), ce qui interdit virtuellement le gravage à la volée. L'interface de MakeCD. Le mécanisme Philips est à éviter (bien que Philips semble en avoir corrigé toutes les imperfections).
Verdict: 91%. Excellent et économique.

VIPER 520 CD: Carte accélératrice pour A500/500+
Test: CU Amiga 12/97
Développeur: DCER Computer Service
Commercialisé par: Power Computing (www.powerc.com)
Prix: £99.95
Positif: L'accélération grâce au 68020 à 33 Mhz. Le Kickstart 3.0 (et son Workbench). 3 ports IDE. Le banc SIMM 32 bit (jusqu'à 8 Mo). La place pour le disque dur 2"5. Le prix et la qualité de la carte.
Négatif: L'installation (il faut découper le boîtier du 500 pour pouvoir le refermer). Il manquera toujours l'AGA.
Verdict: 90%. Excellente extension "tout en un".

VIPER 530: Cure de jouvence pour 500/500+
Test: Amiga Format 13/97
Commercialisé par: Power Computing (00.44.1234.851.500)
Prix: £179.95
Positif: Le contrôleur SCSI, les 2 contrôleurs IDE, le 68030, le Kickstart 2.05 en standard (offrant la localisation). L'option Kickstart 3.1. Jusqu'à 128 Mo de ram. Possibilité d'augmenter la mémoire graphique. Le socle 68882. Les performances.
Négatif: Installation délicate. Manuel. Il manquera toujours l'AGA.
Verdict: 90%. Manière idéale et peu onéreuse de remettre un 500 au goût du jour.



L'ACTUALITE LUDIQUE OUTRE-MANCHE

Ce mois-ci, le Père-Noël est déjà passé chez CU Amiga. En guise de cadeaux, il leur a laissé une version finalisée à plus de 95% de MYST. Il est donc impossible de passer à côté des premières impressions qu'a laissé ce jeu plus que célèbre (meilleure vente de tous les temps des jeux sur cédé). Ces dernières laissent à penser que l'équipe de ClickBoom, responsable du portage sur Amiga a fait un travail extraordinaire. A l'origine, le jeu (que ce soit sur PC ou Mac) était en 256 couleurs; la palette était fixe pour chacune des îles qui constituaient l'univers de Myst, limitant ainsi le nombre de couleurs disponibles pour chacune des scènes prenant place sur l'île considérée. La version Amiga utilise quant à elle une palette différente pour chaque scène; elles disposeront chacune de 254 couleurs (les deux couleurs manquantes devant servir à l'affichage des menus) et ainsi apparaître plus colorées que dans la version originale. A l'origine, le succès du jeu résidait en partie dans les animations au format Quicktime. Pour pouvoir jouer celles-ci convenablement sur Amiga, ClickBoom a développé son propre moteur Quicktime. Il sera non seulement capable de sorties 24 bits sur affichages compatibles CybergraphX, de gérer des animations simultanées, les sons et les transparences (permettant ainsi une parfaite intégration au décor) mais surtout de faire preuve d'intelligence. Ainsi, un peu à l'instar de ce qui se passe sur Mac, il pourra, en fonction des capacités de la machine, sauter des images afin d'assurer une parfaite synchronisation de l'image et du son. Pour CU Amiga, Myst sur Amiga devrait placer notre machine à un autre niveau dans l'industrie du jeu. Si ce jeu se vend bien, cela pourrait encourager d'autres développeurs à se lancer dans de tels développements.

De son côté, Amiga Format nous annonce l'arrivée de deux nouveautés: Mobile Warfare (un Wargame) et Desolate (Shoot'up). Mobile Warfare vous donnera des objectifs et des troupes pour atteindre ces derniers, au détriment de votre ennemi contrôlé soit par l'Amiga, soit par un deuxième joueur. On jouera chacun son tour; il suffit d'un clic de souris sur un compas pour déplacer une unité. Les combats commencent aussitôt que des soldats des deux camps sont mis en présence. Le côté tactique jouera un rôle prédominant car on ne pourra bouger qu'une unité à la fois. Il sera aussi possible d'acquérir moyennant finances, des troupes supplémentaires et même un support aérien. Epic Marketing annonce sa sortie pour Noël 97 à un prix budget (£14.99). Desolate combinera les genres: plate-formes & réflexion, action & shoot'up et, pour finir, un petit zeste d'aventure.

LES JEUX TESTES EN ANGLETERRE

Trois jeux ont été testés dans Amiga Format. Si UROPA2 s'en est très bien sorti, récoltant au passage un 90% et un Gold Format, il n'en pas été de même pour les deux autres.

Ainsi, **STREET RACER** doit ses 45% à son manque de jouabilité. Il possède pourtant trois modes de jeu. Le mode Soccer vous place sur une aire de jeu (intérieur, extérieur, extérieur enneigé) où vous devez récupérer le ballon, en percutant vos adversaires, pour ensuite l'amener dans les filets. Le mode Rumble vous emmène sur un anneau de vitesse où vous devrez non seulement affronter les autres adversaires mais aussi et surtout, la force centrifuge. Enfin, le mode ChampionShip est commun à tous les jeux du même style (Xtrem'Racing et autres): vous devez par tous les moyens terminer devant, éviter les divers obstacles se dressant sur votre route et ne pas hésiter à utiliser les turbos et autres bombes récoltés au passage. Les graphismes sont certes superbes mais les animations sont saccadées et la maniabilité laisse parfois à désirer. Disponible auprès de Epic Marketing pour la modique somme de £14.99.

NEMESES est un jeu à deux joueurs

(l'ordinateur pouvant jouer le deuxième joueur) dans lequel il faut récupérer, grâce à un vaisseau intergalactique, des balles magiques disséminées sur l'écran. Ces dernières servent à remplir deux types de réservoirs, suivant le choix du joueur. Le réservoir attaque offre des tirs au prorata du taux de remplissage, afin d'être en mesure de détruire la forteresse ennemie, alors que le réservoir Défense permet de restaurer sa propre forteresse si celle-ci a été fortement endommagée durant les combats. Il est aussi possible d'obtenir un vaisseau plus puissant, en économisant ses tirs jusqu'à l'apparition de l'icône recherchée (vaisseau type II ou III). L'animation des vaisseaux est fluide mais les balles magiques sont difficilement repérables sur les fonds d'écran, la bande sonore est quelque peu limitée et surtout, l'intérêt pour ce jeu ne parvient pas à dépasser 10 minutes. C'est donc logiquement qu'il s'est vu infliger 35%.

UROPA2, du nom d'une des lunes de Jupiter, vous envoie au secours de colons retenus en otage par des droïdes belliqueux. Vous contrôlerez un droïde qui devra effectuer dix missions. Les missions en intérieur sont en 3D isométrique et vous proposeront nombre d'énigmes à résoudre. Bien que relativement complexes, celles-ci ne sont jamais incompréhensibles ni insurmontables et de plus, elles rendent le jeu terriblement attrayant. Les combats extérieurs, même si la 3D solide est très convaincante, semblent moins passionnants car trop répétitifs, puisqu'il s'agira à chaque fois de résister grâce à votre aéroglisseur de combat aux vagues incessantes de véhicules ennemis: c'est du pur shoot'up 3D à la Gloom, l'originalité en moins. Toutefois, l'action est très rapide et surtout très fluide. Par ailleurs, les graphismes intérieurs très détaillés, la bande son comprenant à la fois des séquences vocales digitalisées et de superbes effets sonores, et tout le reste font de ce jeu un véritable achat gagnant.

Dans CU Amiga, on trouve la première sortie commerciale d'Alive Media Soft. Il s'agit d'un jeu de rôles en 3D isométrique. Beaucoup d'intrigues à dénouer, de buts à atteindre et de monstres à éliminer sont au menu de ce jeu aux graphismes plaisants, à l'interface agréable et au prix parfait (£14.99). Vous devez choisir 4 personnages parmi les 7 proposés (les habitués du genre avec leurs aptitudes en sorcellerie, leurs forces et leurs faiblesses) mais vous ne pouvez pas les distinguer entre eux. Il ne faut surtout pas se tromper dans leur choix car se retrouver devant une porte verrouillée sans voleur dans son équipe, deviendrait rapidement une épreuve quasiment insurmontable. Au départ, vous vous trouvez dans une ville regorgeant d'échoppes prêtes à vous approvisionner pour le long voyage qui vous mènera aux portes du donjon. Si les sensations du joueur sont bien entendues meilleures sur une machine un tant soit peu gonflée (AGA + 68030), le jeu accepte sans sourciller de tourner sur un simple A500 à 1 Mo. Vous pourrez éprouver beaucoup de plaisir à combattre les hordes de monstres et si vous n'y prenez garde, ce jeu vous transportera allègrement d'un bout à l'autre de la nuit. Résultat: 86%. (Alive Media Soft: 00.44.1623.467.579)

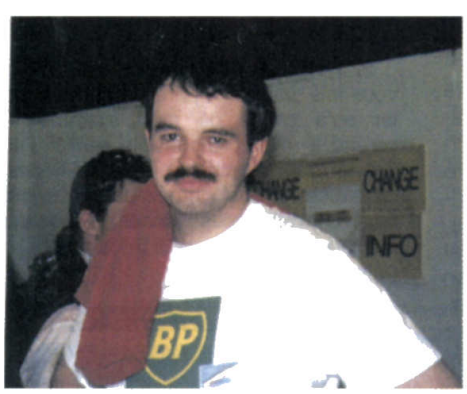
Pour conclure cette première revue ludique anglaise, CU Amiga nous offre le test du tant attendu (plus de deux ans) de CHAMPIONSHIP MANAGER 2. Il s'agit du portage de la version PC; pour rappel, cette dernière nécessitait un Pentium pour tourner à une vitesse décente et on pouvait donc craindre le pire quant aux coupes sombres à effectuer pour que le jeu puisse tourner sur un A1200 de base. De ce côté là, vous pouvez être rassuré, il ne manque pas grand chose (entre autre une partie de la ligue écossaise, les négociations entre clubs lors des transferts, ...). Le jeu est très complet avec même trop de renseignements et données sur les joueurs (quelques 3400 joueurs en mémoire), un écran de tactiques splendide, un moteur de recherche de joueurs excellent et le tout fonctionne plutôt bien. Le gros problème vient de la LENTEUR du jeu: l'original a été écrit pour PC, un monde où la puissance CPU permet de gommer les désagréments d'un code trop peu efficace alors que sur Amiga, c'est l'inverse. Il aurait donc fallu que le jeu soit totalement désassemblé puis recompilé façon Amiga, ce qui aurait donné des vitesses Pentium sur un simple 68030. Le jeu en lui-même est véritablement excellent mais malheureusement sa lenteur le rend pratiquement injouable. Note CU Amiga: 70%. (Eidos Interactive: 00.44.181.636.3000)

Les Potins de Ramses

Je commence par vous présenter tous mes voeux, ainsi que ceux des membres de Ramses pour cette nouvelle année 1998. Espérons que ce sera enfin l'année de l'Amiga.

Se connecter à Ramses

Plusieurs personnes m'ont demandé comment faire pour se connecter à Ramses . En fait c'est assez simple. Vous avez besoin d'un modem et d'un programme de Terminal, ce dernier faisant office d'interface entre votre ordinateur et Ramses. Les deux plus couramment utilisés sont Term et Amterm (ce dernier nécessite MUI et , bien sûr, tous les deux sont disponibles sur Aminet). Côté réglages il faut sélectionner la police de caractères IBM. Et, pour finir, le numéro de téléphone à composer pour joindre Ramses est le 01-30-50-24-14. Une fois connecté vous arriverez sur la page d'acceuil du BBS et là il vous suffit de suivre les indications pour explorer Ramses. Il ne vous reste plus alors qu'à venir nous rejoindre ...



Tornado 3D

Ces temps-ci la conférence AMIGA_GFX.032 a été un peu animée et l'une des principale choses dont nous avons parlé est ce nouveau programme 3D venant d'Italie. Ce qui a séduit dans ce programme c'est la vitesse de l'affichage car là où d'autres programmes se contentent péniblement d'afficher une vue 3D en fil de fer, Tornado, lui, affiche carrément la même vue en 3D faces cachées et, cerise sur le gâteau, en mode lissage de Gouraud. Par contre tout n'est pas rose et le programme semble souffrir de petits problèmes de jeunesse. Une version 1.0e vient d'arriver et elle corrige une liste de bugs impressionnants.

En marge de Tornado on a aussi reparlé un peu d'Imagine 6.0 lorsque, sur le site Web d'Impulse, des grabs d'écrans de cette nouvelle version ont fait leur apparition. Mais, faute d'informations supplémentaires, les discussions n'ont pas duré longtemps sur ce sujet.

Oxyron Patcher

Depuis qu'un membre de Ramses a fait suivre sur une des conférences de Ramses un petit test de ce programme, deux autres se sont empressées de le commander. Si avec un 68060 la différence de vitesse n'est pas significative en comparaison à Cyber-Patcher, sur des Amiga à base de 68040 les gains de vitesse peuvent aller jusque 50% lors de rendus avec Imagine ou avec Tornado 3D, (version démo). Lightwave, lui, n'est qu'assez peu accéléré. *(Ed: voir test d'Oxyron dans ce numéro)*

Moniteurs

Un des principaux sujets de conversation dans la conférence Ramses.div est actuellement les moniteurs; plusieurs membres de Ramses ayant fait l'acquisition d'une carte graphique lors du salon de Cologne. Il semble que la majorité se dirige vers des écrans Ilyama pour leurs bonnes performances.

Hervé Sonneville

Point n°100 sur Ramses BBS (fido = 2:320/104.100)

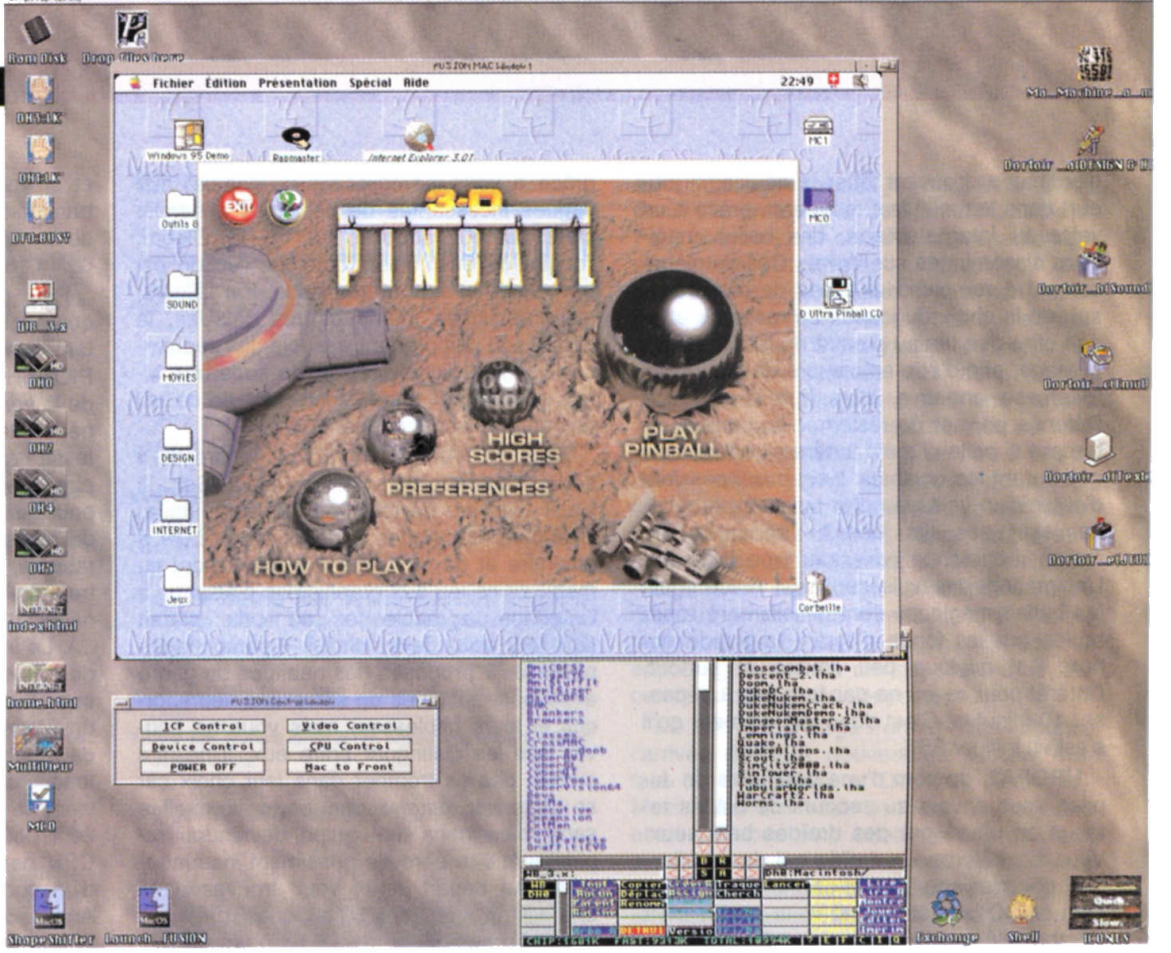
E-mail : herve.sonneville@ramses.fdn.org
ramses@amiganews.com

FUSION

Un Mac sur votre Workbench

Nos correspondants ont testé deux versions de Fusion: la 1.1 (Hervé Bordessoule), et la toute nouvelle version 2 (Emmanuel Rey).

Tous deux sont d'accord pour dire que cette nouvelle émulation Macintosh par Jim Drew risque de faire de l'ombre au champion de ces derniers temps, ShapêShifter.



FUSION 1.1

par Hervé Bordessoule

En tant qu'adepte d'emulation Mac "made in Jim Drew" depuis la première heure (carte *AMAX +*, trop basique, échangée rapidement contre une carte *Emplant* qui a relativement bien fonctionnée, upgradée en *Emplant Pro* qui elle aussi était valable, sauf le SCSI très capricieux) jusqu'au jour où ... Cybervision 64 et CybergrafX implanté, le software Emplant a été tout juste capable de planter mon 4060 sans autres explications, me laissant orphelin des rares jeux et utilitaires graphiques disponibles en cette période de dèche (maintenant passée, semble-t-il).

Je déballe le paquet pour me retrouver face à une boîte de cédérom marquée *FUSION Professional Macintosh Emulator* contenant..... une disquette!

L'installation se fait fort bien avec l'*Installer*, un petite assignation en user-startup plus un ligne avant le setpatch pour lancer la commande Warmboot (qui remplace le Coldboot craignos d'Emplant), un Reset, et hop! ça démarre, ça reboot (pour l'allocation de mémoire pour le Mac), mon WB apparaît. Je doubleclick sur l'icone Launch_Fusion et un petit menu très semblable à celui de Emplant s'affiche, me permettant de procéder aux réglages.

Mémoire

1. **Réglage de la mémoire** : permet d'assigner la mémoire mise à disposition du Mac (assez gourmand je vous le rappelle). Je lui donne 16 Mo sur 32 pour ne pas faire de jaloux. Une option permet de régler le 'Mapping de la mémoire', mais la seule partie semblant fonctionner est choix *Non MMU*.

Vidéo

2. **Réglage des drivers vidéo:** (ici je vous fais une petite parenthèse pour signaler qu'à cause de mon système ultra-patché il m'était impossible de faire fonctionner cette émulation et qu'en désespoir de cause (et une journée perdue à supprimer ou invalider ces patches) je me suis résolu à réinstaller le WB 3.1 Original de la guerre 14-18 :-{(...).

D'abord les drivers AGA:

- le premier est *monochrome*,

- le deuxième est *amiQDDRefresh*, qui d'après la doc peut afficher en 4, 8, ou 16 bits et qui semble relativement bien fonctionner, à part un bogue assez ennuyeux qui fait sauter le curseur de la souris et lui fait laisser des traces sur l'écran. Cela vient peut-être de ma souris Wizard 560 dpi, je ne pourrais le certifier (Ed: cela m'étonnerait).

- le troisième *amirefresh* (4, 8 ou 16 bits aussi) me donne un écran nickel sans le bogue souris, mais il met au moins 4 secondes stressantes en écran noir (planté, pas planté ?) pour basculer du mode Amiga au Mac et le 'Ding' habituel du démarrage Mac s'est transformé en 'DIIIINNNNGGG' de facilement 4 secondes lui aussi!

Mon mode d'écran Mac étant configuré en 16 couleurs tristounettes, je peste un quart d'heure après ce foutu système 7.5.5, qui refuse de me valider les 256 couleurs sélectionnables dans l'extension Monitor. Finalement, je trouve la solution au moyen de la 'tirette', barre des réglages du *Tableau de Bord*, et obtiens enfin le changement de résolution. Voilà les couleurs tant attendues.

Première surprise: ça va aussi vite en 256 couleurs qu'en 16 (?). Puis essai en milliers de couleurs: là on se croirait en WB 256, tellement c'est lent! Quant au mode millions de couleurs, vous pouvez tout de suite l'oublier, car il lui faut facilement 5 secondes par icône à rafraichir ce qui à fait bien 5 minutes avec la seule fenêtre extentions ouverte :-{{{{{.

La seul reproche à faire à ce mode d'écran est la petitesse de l'affichage 13 pouces Mac (sur un 17" SFII Sony) et les coins ronds, qui se remarquent bien sur les écrans plats et carrés actuels.

CybergrafX

Après avoir réglé ModePro en non promotion, l'émulation se comporte fort bien:

- je ne remarque pas de différences flagrantes avec le *amirefresh* en 256 couleurs ce qui tend à prouver la très bonne optimisation des drivers WB.

- quant au mode milliers de couleurs, il possède une vitesse d'affichage fort acceptable sur une Cybervision64, permettant l'utilisation des logiciels demandant ce type de configuration sans que le système 'rame' outre-mesure.

3. **Réglages des lecteurs de disquettes** A et B en exclusif, ce qui évite en mode Mac un temps d'attente dû à la reconnaissance par l'Amiga de chaque disquette insérée.

4. **Réglages des devices**: je lui assigne directement mon disque SCSI Mac (ex-Emplant). Aucun problème. Il y a aussi la possibilité de faire un fichier disque, mais en règle générale, c'est beaucoup plus lent d'accès.

5. **Réglage des ports Mac**:

- Port A Serial/Parallel ou Emplant (pour possesseurs de la carte)

- Port B: même chose.

6. **ROM image file** : Bonne nouvelle: on peut désormais utiliser les mêmes ROMs que ShapeShifter (plus faciles à dénicher). Personnellement j'utilise une ROM 1Mb de Quadra/Performa.

7. **Amiga Output Hardware** (gestion de sortie son): soit Amiga, soit rien. Sur le même onglet de réglage, il y a 'Audio Input Hardware', permettant la sélection d'une entrée son, provenant d'une carte dédiée (AHI) (pas encore implantée sur Fusion 2.0, merci Cédric:-)

8. **Cédérom** : reconnaissance HFS/ PC, ou seulement l'un ou l'autre, au choix. L'assignation de mon cybscsi .device unit 2 (CD) me provoque un plantage inexpliquable de l'émulation à son démarrage. Ceci n'a pas changé malgré une mise à jour des FlashROMs CybSCSI et changement de mon lecteur SCSI, mais lorsque j'ai posé la question autour de moi, on m'a répondu que le SCSI du 3000 ou la version 2.0 de Fusion eux, fonctionnent à merveille.

Cache pour le CD: un cache de 4, 8, 16, 32, ou 64K est disponible en fonction de la vitesse de celui-ci (16K pour un 4X est un bon compromis) ainsi que le type de mémoire utilisé (ANY/CHIP) et le type de priorité de Boot (Fisrt/Last).

9. **ADB**: deux possibilités pour le réglage clavier: Std_ADB ou Iso_ADB

10. **SCSI** : réglage permettant de valider ou non l'utilisation du port SCSI de la carte Emplant

11. **Network** : est une option pour un 'Ethernet device Driver' de votre choix, bien pratique.

12. **Advanced emulation hardware**: pour utiliser soit la carte Emplant, soit les chipsets Amiga.

13. **Machine emulation**: avec choix de MacII / IIx / IIci / IIfx / Quadra 900 / Quadra 950, à régler en fonction de votre processeur et de la ROM Mac.

14. Et pour finir, les réglages de priorités :**Foreground Priority** (par défaut à 0) et Background Priority (par défaut à -1)

Utilisation

A l'utilisation, je trouve cette émulation bien agréable et fort stable (malgré les problèmes CD). En effet, les rares plantages que j'ai eus durant ce test concernaient le MacOS (7.5.3). Les drivers Workbench 256 couleurs s'avèrent vraiment rapides et l'utilisateur AGA pourra en toute quiétude faire des jeux sans avoir l'impression d'être sur un ancêtre. Quant aux personnes désirant une utilisation Mac plus professionnelle, une carte graphique s'avère tout de même indispensable, mais, à l'heure actuelle, que fait t-on sans carte graphique?

Il ne me reste plus qu'à vous quitter, en espérant que ce cher Jim planche en ce moment même sur une tant attendue émulation POWER-MAC-AMIGA.

(Merci à Cédric et à Emmanuel Rey de Relec:-{))

FUSION v2, déjà un outsider !

par Emmanuel Rey (Relec)

Christian Bauer semble s'endormir sur ses lauriers, alors que Jim Drew met le turbo avec FUSION son nouveau bébé. Après la version 1.1, sortie il y a très peu de temps (teste de Hervé Bordessoule dans ce même numéro), voici déjà la version 2 qui nous apporte de substentielles améliorations. Dans la foulée, il nous annonce une version Power PC!

Au stand

Après quelques essais infructueux de la version 1.1 et frustré par la réussite d'Alain, j'installe sans trop d'espoir cette nouvelle version sur la configuration de test. C'est un A4000T "de course" qui aura les honneurs. Dans le box, le team lui a monté un turbo-compresseur, qui ne va malheureusemnt pas tourné à plein régime, puisque la version PPC de FUSION n'est pas encore disponible. Tout de même, la carte PPC 604e-200 est là avec son 68060, sa mémoire 64 bits de 64MB (40 MB pour le Mac) et son contrôleur ultrawide, allié à un Quantum Viking de 2,2 GB. Voyons ce que le pilote va en tirer?

L'installation faite, c'est au tour du paramétrage de prendre le relai. Celui-ci est classique, avec différences au niveau du SCSI par rapport à la version 1.1. Si vous avez déjà acheté ou récupéré la ROM Mac et fait faire une image pour Shapeshifter (1MB pour le 4000), FUSION l'utilisera sans problème. Bien sûr, pour la version PPC, il va falloir une Rom Mac-PPC (4Mo!), mais il faut encore attendre un peu, sinon procéder selon les indications contenues dans la documentation au format Amigaguide.

Donc, après avoir tout paramétré, dont une partition de 300MB pour le système Mac sur le Wide Viking et deux partitions sur un Micropolis connecté au contrôleur SCSI2 d'origine, on démarre sur la disquette "util2" du système 7.5.

Le formatage des partitions s'effectue sans problème. Par contre, à l'installation du système (sur une des partitions du Micropolis), il y a plantage (une fois à la disquette 3, et une fois à la disquette 5). Un autre essai sur la partition attribuée sur le Wide Viking, aboutit à un résultat positif, du premier coup! Après redémarrage, on se retrouve sous l' OS 7.5 du Mac. Il s'agit maintenant d'essayer le nouveau mélange détonnant concocté par les chimistes de Amalio-Jobs, le "Mac OS8, du cent pour sans plomb", un poids lourd quoi! Après quelques petits tours de piste sur le cédérom dédié, c'est chose faite.

Les essais

Bien calé dans le siège baquet (c'est vous qui voyez), on ressent tout de suite l'impression de vitesse, la jauge "tape" rapidement au fond, le paysage défile à une vitesse folle... Non, là je m'emporte, grisé par la vitesse, et un arrêt au stand s'impose. Profitons-en pour s'occuper du tableau de bord.

Le réglage du moniteur (grâce à l'OS 8), peut se faire sur la même résolution que sous Amiga, soit 1152x900 sur un EIZO 57S de 17" avec l'aide d'une Picasso IV et du driver "Picasso 96XL" choisi dans les prefs de FUSION. Ceci n'était pas le cas sous 7.5 puisque FUSION lui-même ne permet pas le choix de la résolution mais seulement des drivers! On voit ici le lien de cause à effet, puisque Jim nous a concocté un émulateur tenant compte du dernier système Mac sorti, et non basé sur un système obsolète. Apparem-

Suite sur la page 41

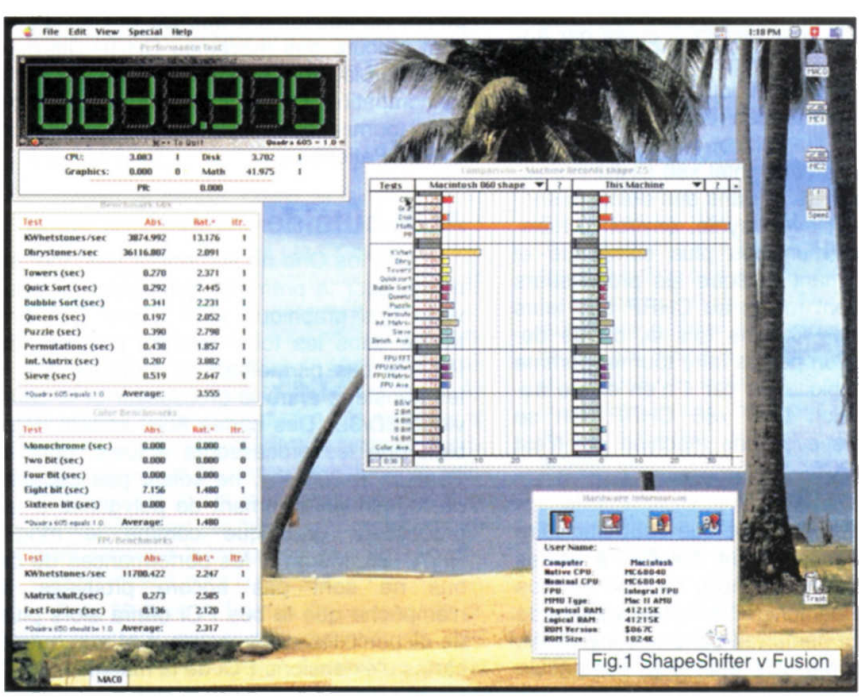


Fig.1 ShapeShifter v Fusion

PIOSCOPE

par Fabrice Mansat
(fmansat@hotmail.com)

Merci Iris

COS - un système compatible Mac

● Un petit nouveau à ajouter à la liste des systèmes d'exploitation devant tourner sur le Pios One : Le COS. La société Omega, après deux ans de travail acharné, dévoile enfin son bébé qui est tout simplement un système d'exploitation compatible Macintosh. Attention, c'est bien un système d'exploitation et non pas un émulateur. Les avantages sont multiples : une vitesse d'exécution bien supérieure au MacOS lui-même. Il ne nécessite pas les ROM Apple. Il coûtera bien moins cher que MacOS et en plus, une version CHRP est prévue pour très bientôt.

Pios est actuellement en discussion avec Omega pour livrer COS avec son Pios One. Il faut alors espérer qu'Apple n'attaque pas Omega en justice, car cette petite société aura bien du mal à tenir financièrement face à la grosse pomme. Autre mauvais signe: Omega a raté la date de mise en vente de sa première version.

To PPC or not to PPC ?

● Suite à la crise des PPC créée par Apple en refusant de porter MacOS sur PPC CHRP, des craintes sont apparues dans la liste concernant le bien fondé de poursuivre avec le PPC. Remplacer la carte fille PPC CHRP par une carte Intel x86 CHRP? C'est tout à fait faisable et dans des délais raisonnables selon Dave Haynie, environ 3 mois. Ça sera juste un peu plus compliqué et moins performant puisque les processeurs Intel se prêtent moins au CHRP que leurs homologues PPC. Une fois là, on se demande ce qu'on pourra faire tourner comme système d'exploitation car il n'en existe aucun en version Intel x86 CHRP. On se retrouve alors avec une machine qui n'est autre qu'un PC!

● Contrairement à ce que veut bien faire croire Apple concernant MacOS 8 et les PPC CHRP, il y a 11 mois, l'équipe de Pios avait eu une démonstration d'une version de MacOS 8 qui démarrait sans aucune ROM. Il semble même qu'il était déjà compatible CHRP. Est-ce qu'Apple va alors retirer le code CHRP? A suivre...

● Bonne nouvelle. Même si les bases du Pios One ont été définies il y a deux ans, les caractéristiques de la machine évoluent avec la technologie. Pour le même prix qu'il y a deux ans, vous obtiendrez un meilleur processeur, plus de mémoire, un lecteur de CD-ROM plus rapide, etc...

Rivés sur Riva

● Vu l'intérêt que portait Dave Haynie au processeur graphique RIVA 128 de chez nVidia, certains membres de la liste pensaient que Dave nous préparait une carte maison permettant au TransAm de véritablement prendre le relais de l'Amiga en offrant des caratéristiques 3D époustouflantes ansi qu'une panoplie de signaux vidéos pour la vidéo professionnelle et amateur. En fin de compte, il n'en serait rien. Ce que souhaite avant tout Dave, c'est que la version STB Velocity 128 de ce processeur puisse devenir la carte de base du TransAm. Pios est prêt à mettre la main à la pâte pour écrire les pilotes pour les différents systèmes d'exploitations. Avec un tel processeur graphique dans le TransAm, l'A\Box aura alors beaucoup de mal à se démarquer si elle n'a pas évolué depuis sa conception sur papier (Ed: justement, A\Box est en train d'évoluer. Voir les pages de News). Pios ne rejette cependant pas la possibilité de faire tourner une carte vidéo à base du Caipirinha de Phase5. Celle-ci devrait alors être compatible PCI et offrir un véritable intérêt pour l'utilisateur.

Impossible de savoir...

● Impossible de savoir si le Pios One est fini ou non. Pios ne l'annoncera que le jour où le Pios One arrivera à démarrer un système d'exploitation CHRP. Aujourd'hui il n'en existe aucun car les éditeurs étaient en attente d'une machine CHRP. On tombait alors dans le cercle vicieux de l'oeuf et la poule. Heureusement que Be et ProDad se sont procuré des machines CHRP Starmax de Motorola. Pour que le Pios One soit certifié compatible CHRP, il doit être capable de faire tourner deux systèmes d'exploitation CHRP. Patience...

AGP outside

● Le Pios One ne surportera pas, tout au moins pour la première génération, le nouveau bus graphique AGP d'Intel que l'on trouve dans les tous derniers modèles de PC. Ce bus permettrait de multiplier par 4 les transferts entre le processeur et la carte vidéo 2D/3D. Des cartes AGP sortent déjà, bien que les processeurs actuels, dont le Pentium II 300Mhz, ne soient pas capable de fournir suffisamment de polygones à un processeur graphique comme le nVidia RIVA 128. Même si les performances de ce bus ne sont pas encore prouvées, il n'empêche que le bus PCI offrira alors plus de disponibilité au processeur et aux autres cartes d'extensions PCI de la machine.

● Le Siamese est toujours prévu pour le Pios One. Il sera adapté dès que la machine sera disponible en version développeur.

● Même si BeOS n'est pas prêt en version CHRP, Pios fournira alors la version PreP actuelle qui, d'après Pios, tournera sans aucun problème sur le Pios One, cette machine étant très proche de la défunte BeBox.

PIOS et Be : la guerre des hors-sujets

● Après la guerre froide entre Phase 5 et Haage and Partner, Pios se fâche tout rouge avec Be. Une telle situation peut avoir de très graves conséquences car le BeOS est bien l'unique système d'exploitation presque prêt à tourner sur le Pios. Apple ayant arrêté le portage de son MacOS 8 vers les plates-formes PPC CHRP. Malgré leur promesse il y a un an, il ne reste en liste que peu de systèmes d'exploitation, prévus pour tourner sur le Pios One dans un avenir proche.

Mais que s'est-il donc passé entre Pios et Be?

Dave Haynie et Dr Peter Kittel participent principalement à deux listes de diffusion : TeamONE pour le Pios One et BeDevTalk pour les développeurs Be.

Sur TeamONE, on parle de tout ce qui, de près ou de loin, se rapporte au Pios One : processeurs, systèmes d'exploi tation, technologies informatiques et électroniques diverses, concurrence, Billou, bière...

Côté BeDevTalk, c'est beaucoup plus strict. Il existe des règles très précises car le nombre d'intervenants sur la liste se chiffre en centaines, voire en milliers.

Dès qu'une discussion devient hors sujet, les participants sont prévenus et doivent immédiatement cesser la discussion dans la liste et la poursuivre par e-mail ou bien dans les newsgroups (ex.: comp.sys.be. advocacy). Pour cela, il y a un administrateur de liste, Michael qui travaille pour Be. De plus, si la discussion tourne en bataille de positions (advocacy) et que les mises en demeure ne sont pas respectées, c'est l'expulsion pure et simple des intervenants impliqués.

C'est exactement ce qui vient de se passer pour le Dr Kittel de Pios.

Le sujet de discussion portait sur les PPC et la forte possibilité que Be abandonne ce processeur pour se concentrer uniquement sur les processeurs Intel x86 car le potentiel économique est bien supérieur mais ça devient surtout une question de survie pour Be qui travaille depuis 7 ans sur ce projet sans avoir de véritables rentrées financières. Dr Kittel s'est alors laissé emporté dans un débat ayant pour but de démontrer la supériorité du PPC face aux processeurs CISC d'Intel. Il s'est alors mis à dos certains développeurs BeOS.

Ce qui est choquant d'après Dr Kittel, c'est l'attitude de Be d'abandonner ceux qui ont soutenu Be depuis le début ou presque. En effet, les premiers croyants ont immédiatement acheté une BeBox qui a été vite

abandonnée. pour se concentrer sur la partie logicielle, le BeOS. "Si les possesseurs de BeBox n'avaient pas prostesté, Be aurait tout simplement abandonné le support promis de leur machine." En vérité, le support a été poussé à 3 ans au lieu de 1 an promis. Maintenant, BeOS ne tourne que sur PowerMac, donc processeur PPC. "Tous les développeurs BeOS en sont donc équipés et Be annonce froidement que le PPC n'étant pas rentable, ils vont abandonner son support pour travailler uniquement sur la version Intel x86. C'est quand même plutôt choquant pour ceux qui ont investi dans le PPC et soutenu BeOS, non?" La passion du Dr Kittel pour le PPC l'aurait emporté sur la raison, car il n'existe aucune déclaration officielle de Be disant qu'ils arrêtaient ou qu'ils allaient arrêter le support PPC.

"Be déclare que IBM et Motorola vont abandonner la gamme PPC, ce qui est complètement faux!"

Dr Kittel, mis en garde par trois fois, n'a pas voulu cesser la discussion car, selon lui, les gens de Be sont carrément en train de faire de la désinformation. De plus, la version actuelle de BeOS ne supporte pas la troisième génération (G3) de processeurs PPC (740, 750) alors qu'ils représentent l'avenir et une évolution obligée pour les machines PPC d'aujourd'hui et de demain. Les gens de chez Be disent ne pas être informés des caratéristiques de ces processeurs, alors que tout le monde peut les obtenir directement et gratuitement chez Motorola. Par contre, il faut bien reconnaître que Apple refuse de documenter ses derniers modèles PowerMac G3, certainement par crainte de voir BeOS, voire le COS, l'y détrôner.

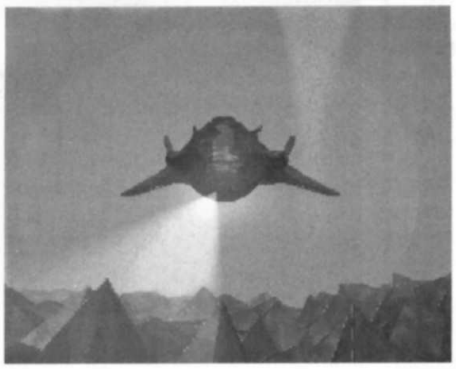
Donc le Dr Kittel a été supprimé de la liste, ce qui est normal quand on connaît les règles strictes de cette liste de diffusion.

En conclusion

Au premier décembre, l'administrateur de la liste a mis hors sujet tout débat sur les processeurs. Cela provient très certainement de l'arrivée prochaine et massive des développeurs BeOS Intel. La liste est actuellement très difficile à suivre par le nombre de sujets abordés et le nombre d'intervenants. Il devient alors tout à fait compréhensible que Michael, en tant qu'administrateur de la liste, agisse contre la violation du Dr Kittel aux règles. Ils viennent cependant d'autoriser Dr Kittel à rejoindre la liste. Ils ne peuvent non plus se fâcher avec un des rares constructeurs qui vendra BeOS avec chaque machine. D'autres personnes avaient aussi été suspendues de la liste en raison d'autres discussions hors-sujet.

Côté Pios, c'est la consternation, la colère et surtout les craintes pour l'avenir de Be, du PPC et surtout celui de Pios. Pios continue à défendre la supériorité de BeOS et les développeurs Amiga ne s'y sont pas trompés car bon nombre ont déjà rejoint les bancs de Be. Ils semble que les craintes de Dr Kittel soient tout à fait justifiées, même si Be n'a pas (encore) fait d'annonce officielle sur l'abandon à terme du support PPC de BeOS.■

APRES LE PASSAGE DE LA TORNADE



REFLECTIONS SUR TORNADO 3D "A POSTERIORI", par Jac Pourtant

Le mois dernier, je vous ai livré mes premières impressions sur ce nouveau logiciel de 3D qu'est Tornado 3D. Je n'avais alors que la version Démo Amiga et pas de manuel, ce qui ne constitue à proprement parler pas une base sérieuse pour juger totalement un programme.

Depuis, les choses se sont arrangées, puisque j'ai reçu le manuel et qu'Alessandro Marras, avec mon aide, a réussi à éliminer les problèmes spécifiques au DraCo. Ainsi, la multisélection par dragging qui était complétement aléatoire sur DraCo est stabilisée.

VERSION DEMO - VERSION OFFICIELLE

C'est une tradition que de brider les fonctions de sauvegarde d'un logiciel pour en faire une version démo librement distribuable afin que les usagers puissent vraiment essayer avant d'acheter.

C'est parfois trompeur, comme dans le cas présent.

LE MANUEL

D'abord, le manuel. Quand on fait imprimer un manuel, et qu'on vend le paquet pour un prix, qui s'il n'est pas exagéré, n'en est pas moins une somme qu'on ne jette pas par les fenêtres pour le plaisir, un manuel donc, se doit d'être imprimé correctement.

Or ici, non seulement il n'est pas vraiment complet au point de vue exemples, on souhaiterait un tutorial assez avancé, mais il a été fait à la va-vite. Au début, tout va bien, l'introduction m'a assez plu et les premières pages bénéficient de quelques illustrations (pas toujours en correspondance avec le texte, mais elles sont là). On ne tarde pas ensuite à trouver des références par défaut à des illustrations (en italien alors que le manuel est en anglais) qui ne sont pas mises à jour à la relecture.

Donc, 50 pages de Tutorials. On passe ensuite directement aux menus, point par point. Çà commence bien, mais déjà plus d'illustrations, que du texte. Et puis à partir du troisième menu, on ne s'y retrouve plus, car il n'y a plus de caractères gras dans les titres, pas de rappel de chapitres en haut ou en bas de page, c'est la grande brasse.

Pour finir, pas d'index !Déjà que la page de sommaire est très informative : Tutorial 1 p 10, tutorial 2 p 18, tutorial 3 p 32, etc... Bon, vous avez compris, on passe plus de temps à chercher qu'à lire la réponse. Je trouve çà inadmissible, je n'en dirai pas plus. Il faut dire à leur décharge qu'Eyelight n'a pas beaucoup de moyens.

LA SAUVEGARDE

Quand on essaye la version démo, on ne s'en rend pas compte, mais la sauvegarde, c'est pas du gâteau. Je suis habitué à des logiciels, qui lorsqu'on sauve le projet, tout est pris en compte. Lorsqu'on recharge un projet, rien n'est là. Il faut sauvegarder les objets un par un, de préférence dans un répertoire à part mais il n'y a pas de fonction prévue pour en faire un. Ensuite, les noms sous lesquels on sauvegarde les objets ne sont pas forcément ceux que le projet va rechercher. Et puis il faut sauvegarder également les textures et matériaux à part, bref ce n'est pas convivial et je dirais même que c'est impossible de travailler dans ces conditions.

On n'achète pas un logiciel de 3D à ce prix-là pour être obligé d'aller trifouiller dans les noms lorsqu'on recharge un projet. On n'accepterait pas cà même d'un shareware. Je suis catégorique, il faut changer celà.

Bien sûr, même si le programme en lui-même a toutes les qualités que je lui ai déjà reconnues, çà m'influence dans mes essais, car je n'ai pas envie de passer la moitié du temps à renommer des objets et à essayer de comprendre pourquoi ils ne veulent pas charger. J'aurais aimé pouvoir faire des essais en toute quiétude.

CONCLUSION

Je ferai bientôt le tour officiel des fonctions, je voulais juste faire une mise-au-point, pour qu'on sache à quoi s'attendre, mon article du mois dernier étant très positif. Ceci ne retire rien aux valeurs intrinsèques du logiciel qui restent évidemment très bonnes.

Il suffit qu'il progresse un petit peu, il est sur la bonne voie. Il est peut-être bon toutefois de savoir à quoi s'en tenir et d'attendre que ces erreurs de jeunesse soient réparées avant d'investir.

J'ai bien sûr soumis toutes ces critiques à Massimiliano Marras qui m'a promis de résoudre tous les problèmes évoqués (sauf le manuel pour l'instant). Donc, à l'heure où vous lirez ces lignes, je souhaite que tout cela soit réglé. De mon côté je passe beaucoup de temps sur le logiciel, d'une part en temps que beta-testeur pour essayer d'aider Massimiliano à améliorer Tornado, d'autre part en temps qu'intéressé à utiliser des techniques auxquelles je ne suis pas habitué et qui sont puissantes comme les métaballs, le bevelling (sans doute l'outil le plus puissant de Tornado, car on peut faire beaucoup de choses auxquelles on n'aurait pas pensé), les NURBS, etc...

Mais qu'on ne m'interprête pas mal ! Je ne m'insurge ici que contre des défauts perfectibles et qui ddevraient être perfetionnés, je ne retire rien de ce que j'ai dit au point de vue de la puissance et des qualités du logiciel. Croyez-moi, si j'y passe tant de temps, c'est que je crois que çà en vaut la peine, sinon, j'ai beaucoup d'autres choses à faire. ■

IPISA 97

Pour la dernière fois...

par Andrea Valinotto

L'annuelle rencontre des Programmeurs et Développeurs Italiens sur Amiga (IPISA) a eu lieu les 29 et 30 novembre à Milan. Cette année, la manifestation était ouverte, non seulement à l'Amiga mais aussi aux systèmes alternatifs, notamment Linux et BeOS.

-L'intégralité du compte-rendu d'Andrea se trouve sur le site web du fanzine Amiga Forever (www.mygale.org/~afe)

L'annuelle rencontre des Programmeurs et Développeurs Italiens sur Amiga (IPISA) a eu lieu les 29 et 30 novembre à Milan. Cette année, la manifestation était ouverte, non seulement à l'Amiga mais aussi aux systèmes alternatifs, notamment Linux et BeOS.

Parmi les participants, étaient quelques personnalités bien connues: Urban Muller ("Monsieur Aminet"), Michele Battilana, (fondateur de Cloanto), Paolo Canali (gourou italien du hardware Amiga), Jurgen Haage (fondateur de Haage & Partner), Richard Stallman, (fondateur de GNU), et Wouter Van Oortmerrsen, inventeur du langage 'E'.

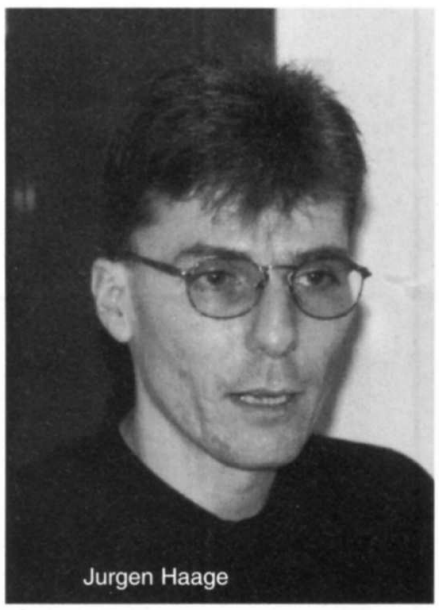
IPISA est surtout un rendez-vous de programmeurs, donc très technique. Toutefois, on a quand même eu quelques nouvelles sur le futur de l'Amiga, ainsi que les produits commerciaux et DP à venir. Tous les participants ont reçu quatre cédéroms: *AmyRessource 1*, *IPISA'97*, *Amiga Forever* (l'émulateur, pas le fanzine sur CD!) et *Personal Paint 7.1*.

Le dernier Ipisa!

Sergio Ruocco, l'organisateur principal d'IPISA, a ouvert la rencontre avec une mauvaise nouvelle: l'édition 97 d'Ipisa sera la dernière, au moins dans sa formule actuelle. Sergio a expliqué que lui et les autres organisateurs n'ont ni le temps, ni l'argent pour d'autres IPISA (en effet, cette manifestation n'est organisée que par des volontaires).

Battilana: la magie de l'Amiga

Ensuite, Michael Battilana, patron, fondteur et programmeur de Cloanto, a présenté la version pré-release (mais déjà bien stable) d'Amiga Forever, l'émulateur Amiga sur PC. Ca tournait sur un portable PC et donnait l'impression d'un produit



Jurgen Haage

bien complet. L'AGA n'est toujours pas émulé, mais on peut utiliser directement les ressources graphiques du PC à travers un driver Picasso 96 qui donne des écrans 8, 16, 24 et 32 bits. Michael a rassuré tout le monde en disant qu'il restait un Amigaïste, et espérait qu'on en reviendrait à des jours meilleurs. Pour lui, il y a une sorte de magie dans l'Amiga que l'on ne trouve pas dans un PC.

Java

Vint ensuite Matteo Mille, d'une boite italienne travaillant avec Sun sur Java. Il a parlé des idées qui inspirent JAVA : décentraliser les opérations les plus communes sur les bases de données, séparant la machine qui gère la base de données de celle qui l'utilise. Entre les deux, un réseau comme Internet. Les autres points forts de Java sont la totale compatibilité binaire sur toute machine, la sûreté d'exécution du code "autorisé" et le langage orienté objet.

La suite de son discours devint ennuyeuse, et à la fin, la moitié des auditeurs étaient partis !

Be, le concurrent terrible de l'Amiga !

Ensuite, l'estrade fut occupée par Be Europe pour une démonstration qui a sûrement intéressé et marqué tout le monde. Ils ont montré toute la puissance et fiabilité de BeOS sur une machine UMAX (clône de Mac) avec deux PPC 604e à 200 Mhz. La stabilité, la totale intégration des outils multimedia et le support multi-processeurs ont tous été bien montrés et expliqués. Un exemple: dans une petite fenêtre, on avait l'état des deux processeurs, et on pouvait les allumer et les éteindre sans problème. Un livre virtuel dans une fenêtre graphique zoomait et tournait dans la plus grande fluidité. Ca n'aurait rien eu de spécial si le drag'n drop n'avait pas permis de changer de page, et même d'y mettre des anims MPEG! D'autres démonstrations permettaient de voir le MIDI, l'anti-aliasing et une multitude d'outils pour programmer plus facilement et rapidement.

BeOS est probablement ce que serait devenu l'AmigaOS si on l'avait continué. On a enfin vu BeOS tourner sous Pentium II à 266 Mhz (un peu plus lent que les 2 604e) et des CD de BeOS pour UMAX/Macintosh furent distribués à tous les présents. Ils ont confirmé qu'ils ne feraient pas de portage vers l'Amiga PPC car ils considèrent que le marché est trop petit. Ca a mis le moral de tous les Amigaïstes présents au tapis, car BeOS est un terrible concurrent d'AmigaOS...

Les nouveaux bus

Ce fut après cela le tour d'un Gourou italien du hardware Amiga, Paolo Canali. Paolo est bien connu grâce à sa rubrique permanente dédiée au hardware dans un des deux magazines Amiga italiens. Dans un langage clair, mais aussi technique, il a donné un panorama des nouveaux bus introduits sur le marché. Paolo a analysé trois types de bus. L'AGP, le "nouveau" type de bus pour cartes mères de PC. AGP signifie Advanced Graphic Port et devrait permettre des vitesses que le PCI n'atteint pas. Quand Paolo a commencé à parler d'un "nouveau" type de mémoire graphique partagée avec le CPU, quelqu'un dans le public a eu des soupçons. Soupçons immédiatement vérifiés par le transparent suivant qui montrait deux schémas, décrivant deux bus identiques: à gauche Intel AGP 1997, à droite Amiga 1987! Conclusion de Paolo: "Intel a repris (rires du public...) l'idée d'un bus commun entre mémoire graphique et CPU, laissant séparée la partie de dialogue avec les cartes d'extension. La seule vraie différence vient de la vitesse, car l'AGP tourne à des fréquences bien plus élevées que l'Amiga". Il a terminé en parlant de FireWire et USB (le port série rapide et universel), deux autres standards de bus, non limités au monde PC.

Monsieur Aminet

Urban Dominik Muller, "Monsieur Aminet" était là aussi et il a raconté la naissance et la bonne fortune de notre réservoir de DP. Le travail derrière Aminet est énorme, et tout (ou presque) passe par Muller: chaque fichier envoyé sur un des sites miroirs est également transmis au site principal, désarchivé, testé pour virus et finalement porté à l'attention de Urban. S'il l'approuve, le fichier sera mis à disposition du public sur le site principal, puis sur les miroirs. Tout cela est effectué par des scripts automatiques et il n'y a qu'une seule personne qui travaille avec Urban. Il a fini son discours en montrant l'outil qui lui permet de voyager tout en s'occupant de sa créature: un Nokia Communicator, téléphone cellulaire avec clavier et logiciels pour se connecter en réseau. Il peut ainsi commander Aminet de n'importe où en Europe: il a même montré en direct comment il fait. Peut-être n'est-il pas au courant des tarifs téléphoniques italiens...

Povray

Paolo Redalli a fait une description assez complète de *Persistence Of Vision*, un moteur de render 3D très évolué. A la différence de Lightwave et autres Imagine, POV n'a pas d'interface graphique pré-établie. Le logiciel principal est seulement un moteur 3D qui interprète un langage particulier et produit les images qui en résultent. Développer le modeleur est donc laissé aux différents programmeurs des différentes plates-formes sur lesquelles existe POV. Sur Amiga, un tel modeleur existe et Paolo en est le chef du développement. Les premières versions arriveront dans quelques mois. La seule différence avec d'autres logiciels du même type: POV est gratuit! De plus, en nous montrant des images calculées sur POV, on s'est aperçu qu'il est tout à fait capable de rivaliser avec les logiciels commerciaux: animation de particules, lens-flares, ray-tracing de haute qualité, pour pas un rond !

Tasora : le génie de la 3D

Quand Alessandro Tasora est monté sur la scène, tout le monde se demandait quelles merveilles il allait présenter. Alessandro est bien connu à cause de ses précédentes apparitions à Ipisa en tant qu'expert de *Real 3D* et de 3D en général. Les années passées, il avait montré des animations procédurales écrites en RPL (le langage de Real) qui avaient étonné tout le monde. Cette année, plus de fil de fer, on a eu droit à du rendu, et de nouvelles expériences. Il est d'ailleurs devenu beta-testeur de Real Soft et a particulièrement travaillé sur les nouvelles capacités de la version 4.0. Un exemple: une incroyable utilisation des "skeletons" et de la cinématique inverse au travers d'un camion + remorque qui évoluait sur une route. Des effets de particules aussi sur l'échappement d'un réacteur d'avion, de la réflection-réfraction, de la lumière dans un brouillard... Tout était extrêmement réel (ou Real...). Bonne nouvelle: on a vu un screenshot de Real 3D 4.0 avec ToolManager sur le côté! RealSoft n'a pas abandonné l'Amiga!

Haage & Partner : deux Quake sur le Workbench!

Le dimanche matin, H&P ont pris la place d'honneur. Ils ont montré l'ensemble matériel et logiciel pour tenter de remonter l'Amiga. C'était sans doute l'intervention la plus attendue, et les allemands n'ont pas déçu le public. Pour les représenter: Jurgen Haage lui-même, et Sam Jordan, principal auteur de WarpOS et d'un document qui décrit les techniques principales pour les jeux sur PowerPC. Jurgen parlait la plupart du temps et ne laissait la parole à Sam (qui avait l'air d'un codeur de démos) que pour des questions techniques.

Ils ont commencé leur intervention avec leur fameux voxel qui tournait en 640x480 en 1 VBL sur une Cybervison64. Le PPC utilisé était un 604e à 150 Mhz. Puis, Jurgen a montré les nouvelles capacités du Storm C 3.0, l'environnement de développement intégré de Haage & Partner. Même si le compilateur a planté quelques fois (à cause d'une mauvaise installation), le système semblait bien complet. Sam a été bien clair en expliquant l'idée derrière leur WarpOS: une couche supérieure toujours égale avec un HAL (Hardware Abstraction Layer) pour s'harmoniser avec toute architecture 68k-PPC.

Ce système devrait mettre l'utilisateur à l'abri des changements de cartes PPC, et aussi assurer la compatibilité avec d'autres systèmes Amiga-PPC (comme le Boxer d'Index et le projet Atéo si cela aboutit). Ils ont aussi souligné que leur système peut être configuré pour être compatible avec celui de Phase 5, mais dans ce cas, il faut une version spéciale de leur powerpc.library qui n'est pas aussi performante que la standard. Jurgen a dû voir que la démonstration de BeOS la veille, avait rabaissé le moral de tout le monde, et après un coup de théâtre parfait, il a annoncé: "Et maintenant un logiciel avec de la couleur, du son, de l'animation: un JEU! Et vous le connaissez sûrement!".

Et ils ont refait le coup de Cologne : l'écran du Workbench est devenu noir, puis Quake est apparu en 640x480 à la VBL. Le public a éclaté de joie et d'applaudissements.

Sam a expliqué "Il faut se rappeler que le bus Zorro III est plus lent qu'un PCI, et que la version PC de Quake est bien optimisée en assembleur. Cette version est presqu'entièrement écrite en C++, seules quelques boucles ont été optimisées en assembleur. De plus notre système ne tourne qu'à 150 Mhz, ce sera encore plus rapide à 200 Mhz.".

Il a ajouté : "Nous ne pouvons pas vous donner cette version, mais ClickBoom est en contact avec ID Software pour acquérir les droits de Quake" (cf News Jeux et NewsGroups). Ensuite, ils ont montré quelque chose de difficilement faisable sur un PC: deux Quake en fenêtres sur le WorkBench! Les deux fenêtres étaient en 320x200 sur un écran en 800x600 et saccadaient un petit peu. Néanmoins c'était une merveille difficilement oubliable! H & P avaient changé l'humeur de la salle!

Innocenti : le testeur de compilateurs

Bernardo Innocenti a eu ses 15 minutes de gloire en racontant ses expérimentations sur les compilateurs C. Les trois compétiteurs: StormC 2.0, SAS C 6.58 et GCC 2.7.2.1. Il a porté plein d'exemples en assembleur pour montrer les différentes techniques d'optimisation. Le gagnant: SAS C ! Bernardo a avoué être un peu surpris, car le GCC semblait plus intelligent: il l'a comparé à un joueur d'echecs qui prévoit tout, mais étant distrait, se fait manger la reine parfois. Le SAS, par contre, est moins équipé niveau théorie, mais dispose d'une optimisation plus agressive surtout au niveau de l'assembleur. En plus, le SAS est capable de passer des paramètres dans les

Suite page 35

A.D.F.I. Appplication

Téléphone 04 73 34 34 34

Vente en magasin ou par correspondance

47 avenue de la libération 63000 Clermont Ferrand

Port total sans matériel = 40 F	**Virement postal** = +20 F
Port total avec matériel = 70 F	**Virement bancaire** = +20 F
Assurance 0 à 6000 F = +30 F	**Étranger (en Europe)** = +15 F
Assurance 0 à 10000 F = +60 F	**Eurochèque** = +15 F
Paiement différé = gratuit	**Traitement prioritaire par CB** = +20 F
Paiement en 2 fois = +50 F	**Chèque étranger** = +15 F
Paiement en 3 fois = +100 F	**Annulation** = 120 F
Lettre recommandée = 70 F	**Devis spécifique** = 150 F

CRÉATIONS A.D.F.I.

A.B.E. le réparateur de disque dur ....470 F
Jeux éducatif Décollages ....290 F
Thème pour Décollages La mer/Coloreliage ....140 F/130 F
Thème pour Décollages Espace/Alphabet ....125 F/120 F
Cours Bien débuter sur le Workbench 2 ....190 F
Cours Bien débuter sur le Workbench 3 ....190 F
Cours Annabella sur le basic GFA ....320 F
Cours Jennifer sur le basic Amos ....190 F
Pilotes A.D.F.I. pour Canon et Stylus ....190 F
Spouleur A.D.F.I. ....190 F
Manuel de PageStream français ....550 F
Gabarits A.D.F.I. pour PageStream ....240 F
Scripts A.D.F.I. pour PageStream ....240 F
Banque d'image Festivité A.D.F.I. ....240 F
Banque de Texture A.D.F.I. ....240 F
Cours Ophelie ASM sur l'assembleur ....390 F
Macros ASM (Extrait de Hisoft Devpac 3.50) ....490 F
Aide Hypertexte (Extrait de Hisoft Devpac 3.50) ....390 F
Encyclopédie A.D.F.I. : Tome 1 Exec ou 2 Le matériel ....320 F

EXCLUSIVITÉS A.D.F.I.

PageStream 3.3 tout en français avec manuel .... 1690 F
Drapeaux du monde en 3D ....340 F
Effets de Gary pour PageStream ....290 F
Extension Borders pour PageStream ....600 F
Extension TextFx2 pour PageStream ....490 F
Filtre WordWorth pour PageStream ....230 F
Filtre IFFDTXT pour PageStream ....60 F
Filtre ProPage pour PageStream ....60 F
Filtre JPEG pour PageStream ....230 F
Moteur de fonte True type pour PageStream ....290 F
Fonte famille Studio (en 48 fontes) ....340 F
Éditeur de fonte TypeSmith ....490 F
Dessin DrawStudio disquette/cédérom ....790 F/980 F
Retouche d'image Art Effect version 1.5/version 2 ...540 F/980 F
Langage C ANSI-C++ StormC 2 .... 1890 F
Module P.OS pour StormC/PowerUp pour StormC.330 F/1090 F
PowerASM pour StormC/StormPower ASM 3.0....540 F/940 F
HiSoft Devpac 3.50 avec aides, macros, cours ....795 F
Créateur d'interface Storm Wizard ....540 F

SÉLECTION MATÉRIELLE A.D.F.I.

Imprimante Stylus Color .400=1440 F/ 600=1790 F/ 800=**2940 F**
Modem .....Courier Numéris = 3590 F/Courier Voice= 1890 F
Modem ....Sporter Flash = 1140 F
Carte accélératrice Blizzard ..... 1230 IV = 840 F/1260 = 2890 F
Contrôleur Fast SCSI 2 pour Blizzard ....530 F
Coprocesseur 68882 50 Mhz ....380 F
Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz sans 68030.... 2889 F
Blizzard 603e PowerPC 175 Mhz avec 68030 à 50 Mhz... 3249 F
Blizzard 603e PowerPC 200 Mhz sans 68060.... 3590 F
Cyberstorm MK3 Fast SCSI avec 68060.... 4790 F
Contrôleur SCSI pour Cyberstorm....590 F
Cybervision 64 3 D/Scandoubler Cybervision ....1490 F/590 F
Picasso IV .... 2790 F
Amiga A1200 avec Pack Magic® .... 2589 F
Amiga A1200 Disque dur avec Pack Magic® et Scala® ..... 3189 F
Amiga A1300 en tour .... 3389 F
Amiga A1400 en tour avec Zorro II .... 4989 F
Amiga A1500 en tour avec Zorro III .... 6389 F
Tour Micronic/Coque clavier A1200 ....1389 F/389 F
Scanner Epson .GT5500 SCSI = 2490 F/GT 8500 SCSI = 3190 F
Écran SVGA garanti sur site ....14" = 1490 F/15" = 1990 F
OS 3.1 (ROM, disquettes, manuels) selon Amiga .....490 F/590 F
Souris/Joystick cruiser/Joystick turbo ..... 165 F/169 F/199 F
Topolino/Topolino A2000/Souris PC luxe.....245 F/290 F/60 F
Ariadne/Parnet/Sernet .... 1590 F/165 F/249 F
Disque dur 2½ 340 MO = 990 F/2 GO = 1989 F/3,7 GO = 3390 F
Disque dur 3 ½ .....IDE 4,3 GO = 1889 F/SCSI 2 GO = 2090 F
Barette SIMM .... 8 MO =250 F/16 MO = 540 F/32 MO = 1290 F

SÉLECTION LOGICIELLE A.D.F.I.

Miami/Ibrownse/Net WEB 2 .... 339 F/420 F/595 F
Asim CDFS ....380 F
Scanquix.... Epson = 540 F/HP ou Paragon = 560 F/Artec =570 F
Wordworth français/TurboCalc français ....**450 F**/480 F
Organizer français/Personnal Paint 7.1 ....349 F/295 F
Aminet... (8,10,12,13 sous réserve = 45 F)/18,19,20,21,22 = 79 F
Aminet set ....(1,2 sous réserve = 165 F)/3,4,5 = 199 F

A\Box: une nouvelle spécification (et un nouveau retard)

Sous la vacarme des haut-parleurs d'un stand ludique qui se trouvait juste à côté du stand amenagé pour la presse au Computer 97 à Cologne, Gerald Carda, Directeur Technique de Phase5, nous a confié quelques détails des prochaines produits de sa société, qui est de loin le premier fournisseur du marché des périphériques Amiga.

Gerald Carda nous a donné les informations suivantes concernant l'A\Box, la station de travail personnelle en préparation chez Phase5 et qui devait, à l'origine, sortir en 1997.

Nous allons mettre à jour les specifications de A\Box fin janvier. Nous y travaillons toujours et nous allons améliorer les spécifications, qui ont maintenant deux ans.

Nous aurons de la mémoire plus étendue, plus rapide, nous allons changer l'interface CPU, et nous aurons plus de puissance. Ce projet est encore en phase de simulation. Le coût de production d'un seul circuit du chipset est d'environ 600 000DM, alors il faut être sûr que ça marche!

Pour Caipirinha, nous aurons de la mémoire 256bits, et jusqu'à 100MHz en mémoire "double data rate". C'est un DRAM synchrone qui livre le data sur chaque bord de l'horloge, donc c'est une interface SDRAM 200MHz. Nous aurons quatre fois plus de bande passante en mémoire. (Ed: la bande passante d'origine était de 1.6Go/s, alors cela devient 6.4Go/s si ma calculatrice fonctionne correctement).

Question: Est-ce que vous allez repousser la sortie de l'A\Box d'année en année?

Réponse: Non, la gamme CyberStorm sera le dernier produit pour les Amiga actuels. Après, il faut un produit nouveau. Nous aurons notre propre système, avec ou sans GateWay. Nous avons rencontré les techniciens de GateWay, mais actuellement il n'y a pas de déclaration claire et net chez Gateway concernant leurs intentions. Il faut une nouvelle machine. Si Gateway déclarent qu'ils vont faire une nouvelle machine, nous aimerions la faire ensemble, bien sûr. En attendant nous devons agir comme si l'actuel Amiga était le dernier.

La sortie de l'A\Box est re-programmé pour mi-1999. Nous avons changé les spécifications, suite à notre expérience avec le CyberStorm PPC. Il faut voir ce que donne le software. Ce n'est pas facile et c'est très coûteux, alors il faut être très sûr de ce que vous faites.

Normalement nous dédions 30% de nos ressources au travail sur l'A\Box.

BVision PPC et CyberVision PPC

Au Salon de Cologne, Gerald Carda, directeur technique de Phase 5, nous a donné quelques détails supplémentaires au sujet de la carte graphique pour carte PowerPC, qui sortira prochainement.

Question: Il y aura combien de différentes versions de cette carte ?

Gerald Carda: Les cartes graphiques pour les cartes PowerPC de Phase 5 prendront des formes variées selon les machines. C'est toujours le même processeur graphique, la même mémoire, la même interface, la même vitesse. Il y aura trois versions différentes pour la1200, la 2000, et les 3000/4000. La carte pour A3000/4000 sera en deux sous-versions différentes, une pour l'A3000 et le A4000 tower (dans ces deux machines la carte graphique ne peut pas être en position verticale mais doit être couchée) et de l'autre, le 4000 desktop (position verticale).

Question: Le fait que les cartes graphiques se trouvent directement sur la carte accélératrice donnera un gain important en performances?

Gerald Carda: il y a un taux de transfert d'environ 30Mo/seconde en tant que device d'entrée-sortie, et la carte graphique peut aussi être utilisée en tant que BusMaster device et peut transférer data à jusqu'à 100Mo/s avec la mémoire. C'est à peu près dix fois plus rapide dans ce cas qu'une carte Cybervision 3D!

Question: En utilisation courante, cela donne quoi?

Gerald Carda: Si vous avez un driver graphique optimisé à 100% et que tout le travail est fait par le blitter sur la carte, il n'y a pas de différence, parce que la carte n'a pas besoin de transférer data. Mais le monde réel n'est pas comme ça. Si vous faites du traitement de texte, vous ne remarquez pas la différence, parce que même si vous scrollez votre texte, il n'y a pas besoin de transférer du data. Mais si vous jouez des animations et que vous avez un taux de transfert de 12Mo/s vers la carte graphique, ou un taux de 100Mo/s, il y a évidemment une grande différence.

Question: Open GL?

Gerald Carda: Nous travaillons pour que la carte soit complètement conforme avec le standard OpenGL, mais pour le moment c'est encore en version CyberGL. Cela prendra au moins quatre mois, c'est beaucoup de travail.

Question: Qu'est-ce qui manque?

Gerald Carda: Il y a quelques fonctions de shading (ombre) et texture qui ne sont pas encore implémentées. Il y a un centre qui teste les implémentations d'Open GL pour 100% compatibilité, et confère le droit de nommer le produit «Open GL». S'il manque des petites choses, ou s'il y a des petites bogues, même s'ils n'ont aucun effet sur la fonctionnalité, on ne peut pas nommer l'application OpenGL. Par exemple, si vous voyez des lignes dans les dégradés, tandis qu'avec un logiciel OpenGL c'est un dégradé parfait... Vous voyez ce que vous vouliez voir, mais ce n'est pas 100% conforme OpenGL... Il faut beaucoup de temps pour peaufiner toutes ces petites choses. Actuellement, nous avons un sous-ensemble d'environ 98% des fonctions OpenGL, mais il faut rajouter les 2% manquants, que personne n'utilise, pour être homologué. Notre but est que CyberGL devienne OpenGL. Il faut un standard, et celui qui fonctionne sur tous les plates-formes est OpenGL. LightWave utilise OpenGL.

Phase5 a vendu presque 100 000 cartes accélératrices pour l'Amiga 1200. La première série de fabrication des cartes BlizzardPPC pour Amiga 1200 est de 10 000 cartes. Il y a une version spéciale de la carte PPC pour les A5000 et A6000 de DCE (et le scan-doubler sur la carte mère de l'A5000 est sous licence de Phase 5).

Le mot de la fin de Gerald Carda, prononcé avec un grand sourire: «Nous construisons tous ces produits parce que nous voulons les meilleurs simulateurs de vol !»

Quatre chips PowerPC dans votre Amiga ?

Nous avons entendu parlé ici et là d'une carte multi-PowerPC en préparation chez Phase 5. Pour le moment, la société ne fait pas de déclaration, mais d'après des sources proches de Phase 5, un projet de cette nature est bien à l'étude.

Il est certain que, si une nouvelle génération de cartes CyberStormPPC voit le jour, elles ne seront pas une simple copie de la génération actuelle, qui est limitée à des processeurs cadencés à 250MHz (la version 250MHz n'est pas encore disponible à cause de problèmes d'approvisionnement). A partir de 300MHz, les processeurs de Motorola utilisent des voltages différents (3.3 volt I/O maximum), ce qui impose des DRAMS de 3.3V drivers, logic, de 3.3 Volt, etc.

Au dela de 250MHz, la carte sera donc complètement redessinée, probablement en forme modulaire, livrée avec un seul processeur mais avec la possibilité de rajouter trois autres. Phase 5 tient à garder la possibilité de démarrer sur un processeur de la famille 68k sur toutes ses cartes futures, pour des raisons de compatibilité, ce qui ferait non quatre mais cinq CPUs en tout.

Une telle carte pourrait transformer les cartes CyberVision 3D, donnant la possibilité, par exemple, d'écrire un simulateur de vol en 3D temps-réel, utilisant la logique prévue pour ces effets, et des lunettes à volet électronique. Ces futures cartes Cyberstorm commenceraient à 300MHz et seraient capables d'accepter des puces encore plus rapides. Il serait possible de mettre quatre processeurs de vitesses différentes.

Les conseils de programmation fournis avec les cartes CyberStorm actuelles expliquent aux programmeurs comment construire des logiciels qui pourront fonctionner avec une carte à quatre CPUs, ce qui donne un crédibilité certaine à ces conjectures.

Qu'est-ce que cela donnera en termes de performances? Les logiciels actuels ne seraient pas accélérés par la présence de plusieurs CPUs. Un logiciel qui a été programmé pour l'utilisation de multiples CPUs et qui ne trouve qu'un seul PowerPC, subirait même une perte d'environ 5% de vitesse (en temps d'exécution de fonctions de gestion de plusieurs processeurs qui n'existent pas!) si l'on compare à un logiciel pour mono-CPU, mais il fonctionnerait correctement néanmoins. Si jamais il trouve sous ses crocs un système équipé de quatre CPUs il sera presque quatre fois plus rapide!

Il est probable que les cartes avec quatre CPUs vont pouvoir être montées dans les tours Amiga, et peut-être dans le 4000 desktop, à condition d'enlever le support-disque. Toujours selon nos sources, la carte de base hébergerait la RAM et le contrôleur système pour les connecteurs CPU. Dans ces derniers, se trouveraient les modules CPU, chacun ayant une mémoire cache pour le CPU, l'alimentation pour le CPU, et le CPU lui-même (similaire au concept Pentium II d'Intel). La taille serait similaire à la carte CyberStorm PPC actuelle, mais plus haute.

N'attendez pas cette quatrième génération de CyberStorm pour dans deux semaines. Une hypothétique date de disponibilité serait plutôt vers le milieu de l'année. Disons Cologne 1998? Une telle carte serait pour une utilisation professionnelle avec LightWave, Reflections, etc. Sa production dépendra sans doute de la demande, et de la poussée de développement sur Amiga pour les processeurs PowerPC. ***-BL***

CARTE CETELEM

TURTLE BAY DIRECT

CARTE AURORE

L'Etang Simon . 03320 Le Veurdre Tél : 04.70.66.44.25 Fax: 04.70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H a 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H a 19 H

BONNE ANNEE 1998 A TOUS LES AMIGAISTES

Nouveauté chez TURTLE BAY: retour d' A1200 et A600

A1200 version 3.0 Commodore Gar.2mois	1590Frs	E
A600 version 2.0 Commodore Gar.2mois	990Frs	D
Carte mère A1200 version 3.0 Gar.2Mois	1090Frs	D
Carte mère A600 version 2.0 Gar.2mois	590Frs	D

LES CLASSIQUES

Extensions A500/500+ B

Ext. A500 avec Horloge	190Frs	Ext. A500+ sans Horloge	280Frs

Disques Durs A600 / A1200 C

HD 270Mo 2'5 IBM	790Frs	HD 1.2Go 2'5 IBM	1440Frs
HD 2Go 2'5	2380Frs	HD 1.6Go 3'5	1090Frs
HD 2Go 3'5	1280Frs	HD 2.5Go 3'5	1390Frs

Prévoir Kit Install 2.0 , 3.0 ou 3.1 60Frs

Barettes Simm B

4Mo32bits STD	100Frs	4Mo EDO	99Frs
8Mo STD	199Frs	8Mo EDO	180Frs
16Mo EDO	290Frs	32Mo EDO	610Frs

Lecteurs CD-ROM A600 / A1200 C

	CD Atapi Nu	CD Atapi Externe
x16	560Frs	690Frs
x20	650Frs	780Frs
	CD SCSI Nu	CD SCSI Externe
x8	850Frs	980Frs

Lecteurs de disquettes Amiga B

Interne 880KoA500/600/1200	199Frs	Interne 880Ko A2000	210Frs
Interne 1.76Mo A1200Comm.	480Frs	Interne 1.76 A1200Am.Tech.	480Frs
Interne 880Ko avec façade	210Frs	Interne 1.76Mo avec façade	480Frs

Préciser la version de l' A1200 Commodore ou AmigaTechnologie pour les 1.76Mo

Tower A600 / A1200 E

Tower TBD1200 à monter	950Frs	Tower TBD600 à monter	1090Frs

Interface clavier PC seule A600/1200(clavier inclus) 349Frs (380Frs)
TBD 4 Ide (Option IDE-fix'97) 150Frs A (350Frs B)
comprend 1 interface + 1 nappe 2'5 / 2'5

Interface Squirrel	NC	Interface SurfSquirrel	NC

LES TOPS

Cartes accélératrices A1200 à partir d' un 68EC30/25Mhz à partir de 650Frs C

Blizzard 1230.IV	890Frs C	Blizzard 1260.IV	3099Frs C
Kit SCSI Blizzard IV	650Frs C		
Copro 68882/33 PLCC	190Frs B	Copro 68882/50 PGA	460Frs C

Cartes accélératrices A3000 / A4000 à partir de 2300Frs C
Interfaces Zorro II RBM pour tout A1200 monter en tour 1450Frs C

Blizzard 603E à partir de	3110Frs C	Blizzard 603E+ à partir de	3899Frs C

OS 3.1 A500/600/2000	470Frs	OS 3.1 A1200/3000/4000	580Frs
ROM 3.1 A500/600/2000	220Frs	ROM 3.1 A1200/3000/4000	360Frs

Ces articles sont de nouveaux disponibles en direct de chez VILLAGE TRONIC

TBD 3.0 Multimédia (Garantie 1 an) 5490Frs E
A1200 version3.0, Tower TBD, HD 1.6Go, Lecteur CD-ROM x16, HP 2x25W, Blizzard 1230.IV, 8Mo de RAM, système 3.0, clavier et souris

A compléter et à retourner: L' Etang Simon - 03320 LE VEURDRE

DEMANDE DU CATALOGUE AMIGA JANVIER 1997

Nom, Prénom:

Adresse:

Code Postal: **Ville:**

Accompagnez ce coupon d' une enveloppe timbrée à votre adresse.

Frais de Port: A 60Frs / B 65Frs / C 75Frs / D 100Frs / E 160Frs. Valables dans la limite du stock.
Prix TTC, modifiables sans préavis. Paiement Mandat-lettre, CB, CHQ ou CRBT.

NiouzNet

Humeurs et rumeurs des newsgroups

comp.sys.amiga.games

- La démo tant attendue de Foundation (un clone de Settlers/Warcraft) sur Aminet a évidemment fait beaucoup parler d'elle. Pas moins de 6 Mo de fichiers compressés en LHA nous laissent supposer que le jeu ne sera disponible que sur CD. Les premières impressions sont excellentes: les graphismes sont agréables, même en basse résolution, l'environnement sonore semble conséquent et le jeu riche et complexe (tellement que les premiers utilisateurs n'ont pas réussi à y jouer !). L'auteur, Paul Burkey (dont on peut saluer la prouesse, sachant qu'il a quasiment tout réalisé lui-même, de la programmation aux graphismes), a donc fait l'effort de mettre sur sa page web un mini tutoriel pour que l'on puisse profiter des premières missions... (voir à http://www. sneech.demon. co.uk/FoundUpdate.html) De plus, des mises à jour de l'exécutable sont déjà disponibles !
- Après AmiQuake, voici qu'une nouvelle rumeur a parcouru ce groupe: une version de AmiTombRaider circulerait sur le net! Malheureusement, il semble que ce soit une plaisanterie pour le moins douteuse: non seulement cette archive contient en fait des fichiers systèmes bêtement renommés, mais en plus, l'exécutable principal est infesté par le virus "Happy New Year 96 !". A éviter, donc. Fait intéressant : à l'annonce de cet AmiTombRaider, Eidos (l'éditeur de Tomb Raider) a contacté l'auteur du message en lui demandant gentiment de lui en envoyer un exemplaire ! Les gens de Eidos liraient-ils les newsgroups Amiga?
- Toujours au sujet d'AmiQuake: Haage&Partner ont montré à Cologne une démo du jeu tournant sur carte PPC! Enfin du concret! Selon les personnes qui ont pu assister à la démonstration, le jeu était fluide (et il est pourtant peu probable que le moteur graphique soit déjà pleinement optimisé). De plus, H&G ont annoncé qu'une société éditrice de jeux Amiga s'occupait du portage officiel. Bien qu'aucun nom n'ait été donné, beaucoup pensent qu'il s'agit de ClickBoom (ces derniers ayant avoué être en pourparlers avec ID Software).

comp.sys.amiga.misc

- Vous adorez (évidemment) votre Amiga, et vous êtes obligé de travailler sur un vilain PC? Pas de problème! Une âme charitable a entrepris la programmation d'un utilitaire qui force les fenêtres de Windows 95 à se comporter comme celles de notre bon vieux Workbench, atténuant ainsi un peu vos terribles souffrances! ;-) Ce pseudo-Workbench n'en est encore qu'à ses balbutiements, mais vous pourrez déjà télécharger une démo à l'adresse suivante : http://www. geocities.com /SiliconValley/Lakes/7094/ index3.htm.
- Une rumeur pour le moins alléchante a circulé sur ce newsgroup. En effet, un sysop a posté le contenu d'une conversation qu'il a pu avoir sur IRC avec un mystérieux interlocuteur (dont le nom est resté secret). Cet anonyme a révélé qu'il travaillait actuellement sur un nouvel Amiga, basé sur un (ou plusieurs) processeur(s) MIPS, et dont les caractéristiques auraient de quoi faire défaillir n'importe quel Amigaïste normalement constitué... Je ne peux pas donner toutes les spécificités évoquées, mais l'ensemble semble ultra performant pour un prix défiant toute concurrence ! Evidemment, les lecteurs de ce groupe, déjà échaudés par plusieurs annonces bidons, se sont montrés pour le moins circonspects (pour ne pas dire carrément sceptiques). Nous serons de toutes façons vites fixés: la personne ayant parlé de cette machine a promis une annonce officielle durant le mois de Janvier. Il n'y a donc plus qu'à prier pour que ceci ne soit pas une farce de mauvais goût...
- Allez, un peu de chauvinisme primaire... ;-) En effet, certains utilisateurs, qui n'ont visiblement rien d'autre à faire, surveillent constamment le site BrowserWatch, un moteur qui comptabilise l'utilisation des différents "brouteurs" Internet du marché. Or, il se trouve qu'IBrowse arrive régulièrement en troisième position, derrière bien sûr les monstres que sont Internet Explorer et Netscape Communicator. Donc si vous voulez qu'un browser Amiga soit honnêtement placé dans ce tiercé de tête, il vous suffit d'aller faire un petit tour à : http://browserwatch.internet.com...

: http://browserwatch.internet.c

- Le mois dernier, je vous avais parlé d'un programme nommé CyberPatcher, qui comme OxyPatcher, accélère certains calculs mathématiques sur 68040/68060. Et bien, cet utilitaire peut être téléchargé gratuitement sur le serveur FTP de Phase 5 (ftp.phase5.de). Le fichier se trouve dans l'archive de la 68060.library.

comp.sys.amiga.emulations

- PCTask 4.3 émule désormais Windows 95. Enfin, "émulé" est le mot, car il semble que même sur un 68060 à 50 Mhz, il soit carrément inutilisable (c'est Chris Hames, l'auteur de PCTask, qui le dit, alors...). Par contre, sur ce même processeur, Windows 3.1 est acceptable (un utilisateur a comparé la vitesse obtenue avec celle d'un 386DX40, et encore il n'avait pas de carte graphique)... Une version PPC de PCTask pourrait donc enfin proposer une émulation décente de Win95.

comp.sys.amiga.hardware

- Quelle est la meilleure solution pour transférer des fichiers d'un PC vers un Amiga (et vice versa) ? Outre la fastidieuse utilisation de disquettes formatées PC via CrossDos, on peut établir une connection série ou parallèle entre les deux machines grâce à deux programmes du domaine public: TwinExpress (shareware) et PC2Am (Freeware !), tous deux disponibles sur Aminet. TwinExpress est le plus rapide (en liaison série), et permet aussi l'échange de fichiers entre deux Amiga. Quant à PC2Am, c'est un véritable filesystem (le PC est déclaré comme un device), et peut ainsi être utilisé avec n'importe quel gestionnaire de fichiers Amiga (DOpus, par exemple). C'est très impressionnant de voir le lecteur de disquettes du PC se mettre en route après avoir double-cliqué sur un fichier dans un listeur de DOpus! De plus, PC2Am gère les noms longs de Windows 95 et peut aussi être utilisé via une connection parallèle, bien plus rapide. Voilà donc une solution très économique et vraiment pratique pour quiconque veut échanger des fichiers entre ces deux plate-formes !
- Toujours dans le même registre: chose assez surprenante, il est aussi possible de relier plusieurs Amiga en réseau, via le port du lecteur de disquettes ! Le système concerné s'appelle Amiga-Link, et est édité par Amitrix. Très utile pour ceux qui ont les ports série et parallèle déjà occupés et qui souhaiteraient tout de même établir une connection entre leurs machines... Pour plus d'informations, consulter le site web d'Amitrix, à www.amitrix.com.
- Est-ce qu'un disque dur UltraDMA sera utilisé au maximum de ses capacités sur un Amiga ? Il semble malheureusement que non, car le bus IDE de l'Amiga n'est pas prévu à cet usage.

Donc, un disque dur UDMA fonctionnera, mais ne sera exploité que comme un disque dur classique...

comp.sys.amiga.programmer

La rumeur avait déjà circulé, mais il semble qu'elle soit désormais confirmée: Steve Krueger, un des auteurs du compilateur SAS travaille désormais sur un module permetttant de générer du code PPC pour les cartes PowerUP ! De plus, ce module sera gratuit ! Il suffira de posséder le compilateur SAS 6.5x, et l'update se fera sous forme de patch. A noter que ce module, bien qu'approuvé par SAS Institute, n'est pas directement supporté par ce dernier, et est donc entièrement développé sur le temps libre de Steve...

fr.comp.sys.amiga

On a appris sur ce newsgroup que Cybergraphx ne serait finalement pas porté en code natif PPC. Selon Phase5, la commutation de l'accès mémoire entre le 680x0 et le PPC prendrait trop de temps, et il serait donc préférable que le 680x0 se charge directement de cette tâche. Il semble donc qu'un 68060 soit recommandé sur les cartes PowerUp, pour pouvoir profiter au mieux des capacités graphiques de votre machine.

Ce mois-ci, beaucoup de discussions autour d'UAE (encore ! ;-)). Certains puristes sont agacés que l'on puisse préconiser systématiquement un programme plutôt que la machine qu'il émule, et on les comprend un peu. Cela dit, UAE pourrait bien représenter un atout de taille dans l'avenir de l'Amiga, et pas forcément là où l'on s'y attendait: UAE pourrait bien faciliter le passage de la famille des 680x0 à celles des PPC (ou autres) disponibles dans les futurs Amiga. En effet, UAE fournit une émulation 68020 particulièrement stable et permettrait aux Amigaïstes de continuer à utiliser leurs logiciels actuels, tout en passant progressivement aux versions PPC natives... De plus, UAE sur un PPC 604 à 200Mhz devrait se comporter plus qu'honorablement au niveau de la vitesse d'émulation. Dans ces conditions, on ne peut qu'encourager les auteurs d'UAE à paufiner leur bébé, qui pourrait alors faire gagner beaucoup de temps aux équipes d'Amiga Inc.

Citation du mois

Georges Goncalves sur fr.comp.sys.amiga:

«S'il te plaît, il serait de bon ton que tu arrêtes d'enfoncer l'Amiga car cela n'a que duré trop longtemps.. C'est un forum Amiga, on peut certes parler des autres OS mais dans un but d'information, non pour enfoncer la machine.

Les gens qui ont des Jaguar trouvent le prix des bougies, des plaquettes de frein et des ampoules de phares HALLUCINANT, alors qu'ils sont faits de la même matière que ceux des Renault. Mais ils gardent quand même leur voiture car pour eux c'est à la fois un plaisir de se distinguer de la masse et de penser différemment. Une Jaguar, c'est moins rapide qu'une bonne BMW (plus abordable vous en conviendrez) mais beaucoup plus coûteux. C'est un choix de la part du conducteur. On dirait qu'en informatique, les gens ne savent pas se faire plaisir... A quoi ça te sert de venir ici cracher sur la machine en disant qu'elle est obsolète, qu'elle est lente et qu'elle coûte cher ? Les WV Coccinelle aussi, les Jaguars aussi, les Harleys aussi, etc... Mais eux, jamais tu n'as osé aller les voir pour leur dire que leur vieille carne était bonne pour la poubelle... »

Free Distribution Software

Tél : 03.20.02.06.63
Fax : 03.20.82.17.99
Du lundi au vendredi de 9 h à 18 h
http://www.fdsoft.com

Unités Centrales

Amiga 1200 + Pack Magic	2.590 F
Amiga 1200 + HD 260 Mo + Pack Magic	2.990 F
Amiga 1300 Infinitiv Tower	3.390 F
Amiga 1400 Zorro 2 Infinitiv Tower	4.890 F
Amiga 1500 Zorro 3 Infinitiv Tower	5.990 F
Tours Micronik ou Atéo seules et options	Tél.

Périphériques SCSI*

Lecteur CD-ROM 12 X SCSI-II Interne	700 F
Lecteur CD-ROM 12 X SCSI-II Externe	1.050 F
Lecteur CD-ROM 24 X SCSI-II Interne	990 F
Lecteur CD-ROM 24 X SCSI-II Externe	1.340 F
Graveur Philips CDD2600 Externe (6X/2X)	2.750 F
Graveur Yamaha CDR400 Externe (6X4X)	3.890 F
Zip Drive 100 Mo Externe	1.199 F
Disquette Zip Drive 100 Mo	99 F
Lecteur Jaz Interne + 1 cartouche 1 Go	2.500 F
Lecteur Jaz Externe + 1 cartouche 1 Go	2.890 F
Cartouche Jaz 1 Go	699 F
Disque Dur 2,1 Go Ultra SCSI Interne	1.940 F
Disque Dur 2,1 Go Ultra SCSI Externe	2.290 F
Disque Dur 3,2 Go Ultra SCSI Interne	2.440 F
Disque Dur 3,2 Go Ultra SCSI Externe	2.790 F
Disque Dur 4,3 Go Ultra SCSI Interne	2.740 F
Disque Dur 4,3 Go Ultra SCSI Externe	3.090 F

* Contrôleur SCSI requis.

Périphériques IDE

Lecteur CD-ROM 24 X IDE/ATAPI Interne	650 F
Disque Dur 2.5" - 1 Go IDE Interne	1.390 F
Disque Dur 3.5" - 1,6 Go IDE Interne	1.290 F
Disque Dur 3.5" - 2 Go IDE Interne	1.490 F
Capacités supérieures	Tél.

Divers

a7310 - 3.5" -> 3.5" - 80 cm	79 F
a7315 - 3.5" -> 2 x 3.5" - 85 cm	79 F
a7325 - 2.5" -> 3.5" + alim.Y - 7 cm	79 F
a7326 - 2.5" -> 2.5" + alim.Y - 21 cm	129 F
a7328 - 2.5" -> 3.5" - 70 cm	149 F
a7330 - 2.5" -> 2 x 3.5" - 70 cm	169 F
a7332 - 2.5" -> 2.5" + 3.5" -70 cm	169 F
a7340 - 2.5" -> 2.5" - 7 cm	79 F
a7345 - 2.5" -> 2.5" - 35 cm	99 F
a7347 - 2.5" -> 2 x 2.5" - 70 cm	129 F
at-001 - Rallonge 3.5" -> 2 X 3,5"	120 F
at-002 - 2.5" -> 3.5" - 30 cm	95 F
at-003 - 2.5" -> 2.5"+3.5" - 30 cm	120 F
IDE-MUX pour Amiga 4000	199 F
IDE-MUX pour Amiga 1200	249 F
Adaptateur moniteur M1438/1538S pour PC	159 F
Adaptateur moniteur VGA pour A1200/4000	149 F
Rallonge pour moniteur VGA (Sub 15)	149 F
Adaptateur SCSI Interne B1230/40/60Tower	290 F
Nappe SCSI Interne 1 à 6 périphériques	159 F
Bouchon de terminaison SCSI Externe	99 F
Adaptateur Série Modem 9 -> 25 broches	49 F
Câble Minitel <-> Amiga	75 F
Câble Parnet (Amiga <-> Amiga //)	99 F
Câble Null Modem (Amiga <-> Amiga/PC)	99 F
Câble SCSI 25/50 Externe	109 F
Câble SCSI 50/50 Externe	130 F
Coude 90°PCMCIA pour Tour	259 F
Interface pour clavier PC/W95 A1200 Tour	349 F
Interface pour clavier PC/W95 A2/3/4000	399 F
Boîtier alimenté pour 1 disque dur SCSI	540 F
Boîtier alimenté pour 1 lecteur CD SCSI	360 F
SIMM EDO 8 Mo / 16 Mo / 32 Mo	190 F / 350 F / 750 F

Périphériques / Accessoires Divers

Alimentation originale 3A (500/600/1200)	290 F
Alimentation 200 W - 20A (500/600/1200)	599 F
Boîte rangement 150 disquettes Posso	149 F
Boîte rangement 150 disquettes Posso Occasion	60 F
Lot de 10 disquettes 3,5 pouces 880 Ko	30 F
Joystick Cruiser Noir	105 F
Joystick Cruiser Turbo	129 F
Joystick Zipstick SuperPro Autofire	149 F
JoyPad Competition Pro CD32 & Amiga	189 F
Digitaliseur 8 bit audio Megalosound (VA)	350 F
Souris 3 boutons 400 DPI	149 F
The Wippet (Port série accéléré sur PCMCIA)	499 F
Squirrel SCSI (Contrôleur SCSI PCMCIA)	530 F
SuftSquirrel SCSI (Idem+rapide + port série)	750 F
Modem :	
Modem USRobotics Flash 33.6/56K	1.160 F
Option : Kit Internet Amiga + Adaptateur Série	+150 F
Lecteurs de disquettes :	
DD 720/880 Ko interne pour A500/+	250 F
DD 720/880 Ko interne pour A600/A1200	Tél.
DD 720/880 Ko interne pour A2000/4000	Tél.
DD 720/880 Ko externe pour tous	480 F
HD Interne 1.4/1,76 Mo A1200/2/4000 (précisez)	650 F
HD Externe 1.4 / 1.76 Mo (WB2.04 minimum)	770 F

Cartes accélératrices 68030 & 060

Amiga 1200 :	
Blizzard 1230-IV (68030 - 50 Mhz MMU)	850 F
Blizzard 1260 (68060 - 50 Mhz MMU/FPU)	2.965 F
Blizzard SCSI-Kit pour B1230/1240/1260	540 F
Amiga 3000 et 4000 :	
Cyberstorm MKIII 060 (68060 - 50 Mhz MMU/FPU + Ultra Wide SCSI)	4.690 F

Cartes accélératrices PowerPC

Amiga 1200 :(nous consulter pour la disponibilité)	
Blizzard 603e 160 Mhz + Fast SCSI-II	2.900 F
Blizzard 603e 200 Mhz + Fast SCSI-II	3.690 F
Blizzard 603e 250 Mhz + Fast SCSI-II	4.465 F
Option 68030 à 50 Mhz pour Blizzard 603e	+395 F
Blizzard 603e+ 160 Mhz + Fast SCSI-II	2.900 F
Blizzard 603e+ 200 Mhz + Fast SCSI-II	3.690 F
Option 68040-25 Mhz / 68060-50 Mhz	+420 F/+2.365 F
Amiga 2000 : (nous consulter pour la disponibilité)	
Blizzard 2604e 180 Mhz + Ultra Wide SCSI	5.760 F
Blizzard 2604e 200 Mhz + Ultra Wide SCSI	6.790 F
Option 68040-25 Mhz / 68060-50 Mhz	+420 F/+2.365 F
Amiga 3000 et 4000 :	
Cyberstorm PPC604e 180 Mhz + Ultra Wide SCSI	5.570 F
Cyberstorm PPC604e 200 Mhz + Ultra Wide SCSI	6.590 F
Option 68040-25 Mhz / 68060-50 Mhz	+420 F/+2.365 F

Cartes graphiques

Amiga 1200 Tower :	
Bus d'extension "AtéoBus" + Pixel 64	1.990 F
Nouvelle carte (800x600 - 24 bits) en émulation Picasso96 pour Amiga 1200 en tour sans carte Zorro II ou III !!!.	
Amiga 2000/3000/4000 et 1200T + Zorro2/3 :	
Cybervision 64-3D - 4 Mo	1.490 F
Scandoubler pour Cybervision 64-3D (A4000)	600 F
Autres :	
BVision64 & Cyberstorm PPC	*Nous Consulter*

Logiciels Amiga

AsimCDFS v3.8 -Version Française-	490 F
Directory Opus 5 Magellan - Vo -	490 F
IBrower -Vo-	250 F
Master ISO 2.0	Tél.
Miami 2.x enregistré + In-To-The-Net -Vo -	339 F
Organiser 2.0 -Version Française-	349 F
Organiser 2.0 -Version Française Mise à jour-	249 F
Personal Paint 6.4 -Version Française-	39 F
Turbo Calc 4 Disks -Version Française-	390 F
Turbo Print 5.02 -Version Française-	460 F
Turbo Print 6	Tél.
Wordworth 6 -Version Française-	450 F
Wordworth 6 -Version Française Mise à jour-	290 F

CD-ROM Amiga

ADE - Geek & Gadgets 2	105 F
Amiga Format 20	49 F
Amiga Format 21	49 F
Aminet 21	75 F
Aminet 22 (Décembre 97)	75 F
Aminet Set 4 ou Set 5	199 F
APC & TCP Volume 5	89 F
C.U Amiga CD 15 - T.F.X	99 F
Cygnus ED Professionnal Release 4 -Vo-	239 F
Distants Suns V5.01 -Vo-	239 F
French Storm (Libre essai en Français)	39 F
The Game Room	139 F
Light Rom 5	310 F
Myst -Version Anglaise -	339 F
Personal Paint 7.1	240 F
Scala Plug In	239 F
Shadow of the 3rd Moon (AGA/030) Version Anglaise	309 F
Turbo Calc 5 CD - Version Française -	Tél.
Uropa2 -Version Française-	309 F
Web It ! Volume 1	139 F

Plus de 200 CD-ROMs Amiga sont disponibles, demandez notre catalogue gratuit ou consultez la liste sur notre site Web. **http://www.fdsoft.com**

Amiga Forever CD	399 F
Emulateur Amiga pour PC/Pentium	

Commande sur papier libre ou bon de commande ci-dessous. Règlement joint par chèque, mandat ou Carte Bancaire par téléphone ou télécopie. **Frais de port CD-ROMs & Logiciels : 35 F Périphériques : 80 Frs - Confis & Tours : 100 Frs.** Livraison au choix par la poste ou par messagerie express.

Vente par correspondance uniquement

Bon de Commande à retourner à : **FREE DISTRIBUTION SOFTWARE**
82 Rue de Sailly, BP 134 - 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

NOM /Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : !__!__!__!__!__! VILLE : .....
Téléphone (obligatoire si Messagerie) : .....

Désignation	Qté	Prix
Frais de port forfaitaire : 35 F, 80 F ou 100 F (Voir ci-dessus)	1	F
Montant total de la commande		F

Ci-joint mon règlement par ( ) Chèque, ( ) Mandat,
( ) Carte Bancaire n° : !_____!_____!_____!_____! Exp !___!___!
Date et signature

Offre valable dans la limite des stocks, prix donnés à titre indicatifs, les CD-ROMS et certains logiciels sont en langue anglaise.

NewYork

Quécequecé ? Ce n'est pas la mousse à raser de votre femme, ni la destination de votre prochain Week-End (quoique!). En fait, NewYork est le nom dont est affublé ce nouveau programme de lecture de "NewsGroup" (en français, groupes de discussion) que nous vous présentons ci-après.

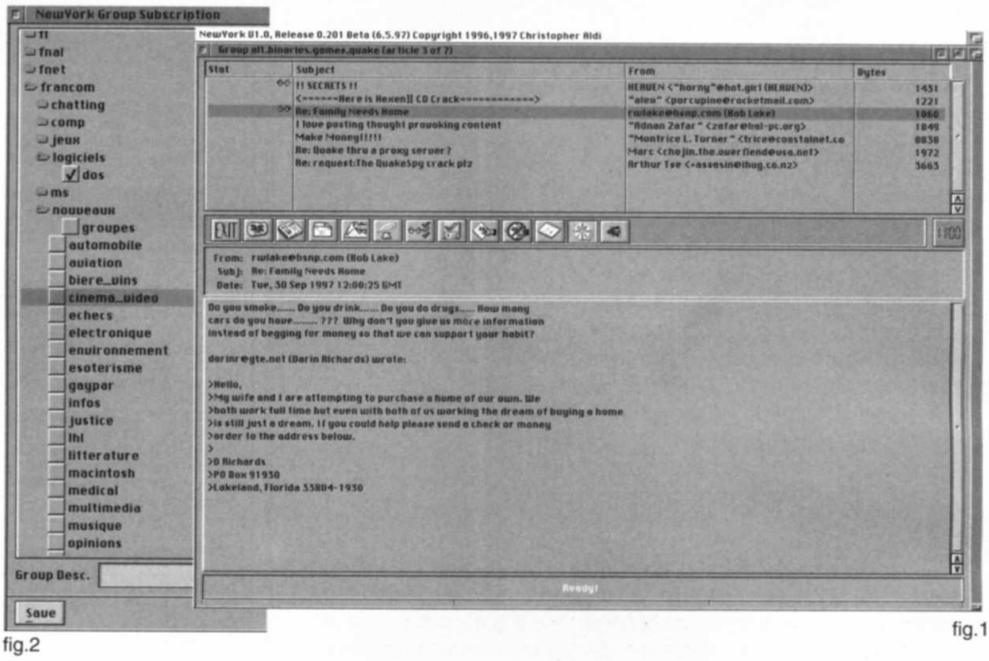


fig.2 fig.1

En fait, à part *Thor,* dont la complexité de configuration style usine à gaz ne faisait le bonheur que de ceux qui avaient déjà de solides notions et du temps, il n'existait, pour lire les News en ligne sur Amiga, que des programmes peu intuitifs (je ne les citerai pas de peur d'en oublier...).

NewYork a vraiment été pensé pour simplifier la vie de ceux qui veulent utiliser la lecture de news sans avoir à se compliquer la vie.

Finale Development, Inc. est le nom de l'entreprise montée par Chris Aldi, l'auteur, pour distribuer son logiciel.

Contrairement à la mode actuelle, NewYork n'utilise pas MUI, mais ClassAct. Ceci est un gage de rapidité pour les petites configurations et à mon avis un bon choix.

Démarrage

Première mauvaise surprise, la disquette reçue (Ed: qui datait de l'expo à Londres au mois de mai, il faut l'avouer) ne contenait pas certains fichiers ClassAct, et NewYork refusait de démarrer... Une brève incursion au royaume du FTP sur le site de FINALE Development, inc. "ftp.finale-dev.com" m'a permis de récupérer la dernière version de ce logiciel, et après installation, il a démarré comme si de rien n'était!

Au lancement, une fois le numéro de licence entré, NewYork vous indique son besoin en paramètres pour sa connection. A noter qu'il faut impérativement être déjà connecté pour que ce programme accepte de se lancer, et donc la lecture de news hors ligne n'est pas possible.

Deux fenêtres de paramètrage sont disponibles. Une pour les paramètres du programme et une autre pour l'interface avec choix des polices d'affichage et de l'écran.

Comme indiqué, c'est effectivement une version Bêta. Des options manquent, et depuis le mois de juin rien n'a bougé... (Ed: cet article était écrit début octobre, il faut l'avouer).

Si cette version est utilisable quasiment à 100%, elle souffre de lacunes minimes, mais importantes malgré tout. Nous verrons ceci plus loin.

L'utilisation

Le coté sympa, c'est le look, car, une fois paramétré, la première fenêtre à s'afficher est la fenêtre principale, avec en haut un espace réservé aux noms des groupes de discussion, et en bas, au contenu des messages proprement dits, une fois le newsgroup selectionné (fig.1). Les deux espaces sont divisés par une barre d'icônes. Mais pour l'instant, tout ceci est vide. Il faut aller chercher la liste des noms de newsgroups, et ceci peut prendre plus ou moins de temps en fonction de la vitesse de votre modem. Voilà, c'est rapatrié (9 minutes à 28800Bds).

Une fenêtre de dossiers hiérachiques, style W....95 vous permet de selectionner par un simple clic les groupes auxquels vous désirez souscrire...(fig.2). Sauvez et le tour est joué, NewYork se met à jour, la liste des groupes s'affiche. Un double-clic sur le nom du groupe et la lecture des en-têtes démarre. Une fois ceux-ci dans la mémoire de votre bécane, une sélection par double-clic vous affiche enfin votre message. Ainsi de suite, vous passez d'un message à l'autre, soit par raccourci clavier, soit à la souris.

Lorsque vous avez un message, les icônes se dégrisent (non pas qu'elles soient saoûles, mais elles s'activent voulais-je expliquer) vous permettant par là de répondre, soit en E-Mail, soit publiquement.

Si vous n'avez pas de message actif mais une sélection de messages, des options tel le marquage des messages lus, l'impression ou la sauvegarde sont utilisables . Sans sélection, l'envoi d'un nouveau message, l'icônification ou la sortie du programme sont également possibles par clic direct via votre bouton de souris préféré...

La décompression de messages UUencodé ou en base64 est intégré à NewYork, seul le répertoire est à spécifier pour la sauvegarde.

Une icône d'aide en ligne est là, elle est pour cette version non fonctionnelle.

Au travers des différents menus, des fonctions de tri, de décodage, des options pour voir ou non l'entête ainsi que le décodage "rot-13", sont offertes. Un marquage "bookmark" offre l'option de réafficher tel ou tel message lors d'une autre session.

Par contre. une option de relecture de la liste des newsgroups est prévue, puisque indiquée dans la doc, mais non présente dans le logiciel.

D'autre part, lorsque vous lancez un décodage de fichiers, il est impossible d'arrêter l'opération...

L'utilisation d'un filtre est possible, mais de manière très sommaire. Il rendra des services et a surtout le mérite d'exister.

Ce sont ces petites choses dont je parlais plus haut qui font que ce logiciel n'est pas fini.

Mon avis

Un logiciel rapide, tant du point de vue affichage, que de celui du réseau. Il utilise les commandes serveurs les plus rapides, et comparativement à certains dinosaures de la lecture en ligne sur Amiga, c'est une Ferrari...

Une interface réussie, des icônes parlantes et une programmation propre. En un mois d'utilisation, seulement une plantage dû à NewYork.

De très bonnes idées, et lorsque l'intégralité des options auront été implémentées, nous aurons un logiciel plaisant à utiliser.

Il se veut simple, et il me fait penser aux premières versions de NewsWatcher sur Mac. Si par la suite il évolue autant que ce dernier, alors, nous n'aurons rien à envier à personne pour la lecture des newsgroups sur Amiga.

Patrick Conconi

NewYork 1.0 (beta 2.01)
Finale Development, inc.
PO Box 6905
West Palm Beach, FL 33405
USA
E-Mail: Support@Finale-Dev.com
Fax +1 (203) 237 8459
Tél +1 (203) 235 7518

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 h à 19 h lundi - samedi) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24h/24)

Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

LA SEULE ADRESSE POUR VOUS FOURNIR DIRECTEMENT EN ANGLETERRE!

NOUS NE PROPOSONS JAMAIS DES ARTICLES QUI N'EXISTENT PAS OU QUE NOUS N'AVONS PAS EN INVENTAIRE

DU MATERIEL AMIGA DISPONIBLE (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

Interface PCMCIA SCSI2 Hisoft **SURF SQUIRREL** (A1200)	745 F	Extension mémoire 1 Mo pour Amiga 600	275 F
TECHNO SOUND TURBO 2 stéréo (F) Compatible AMIPHONE TCP	285 F	KIT de transfert de fichiers AMIGA < = > PC (doc. F)	120 F
Adaptateur pour brancher les manettes analogues PC sur AMIGA: 45F - les 2: 80 F		SOURIS AMIGA 125 F - 2 pour 220 F - 3 pour 300 F	
HOUSSE AMIGA 500/600/1200 (PRECISEZ SVP) 25 F - 3 pour 50 F		Câble Péritel 1.50 m: 75 F Câble Péritel 2 mètres: 95 F	
Câble série (1.80m) pour relier 2 Amigas (pour jeux, transferts, etc...)	95 F	QUADRUPLEUR de MANETTES: 50 F - 4 pour 150 F	
Carte MAGNUM extension RAM A1200 - 8 Mo maximum - Fournie 0ko	**375 F**	Carte **AURA** 12bit/16bit PCMCIA (A600/A1200)	695 F
CARTE SÉRIE HYPER RAPIDE **WHIPPET** PCMCIA (A600/1200)	425 F	Carte **AURA** 8 bit -tous Amigas-	295 F
INTERFACE MIDI PROMIDI	215 F	Câble pour moniteur 1084 D (2 mètres)	125 F
Câble pour moniteur 1084 S (2 mètres) 100 F - pour 1084 SPI (2 mètres)	115 F	Câble pour moniteur Philips CM8833 Mk2 (2 mètres)	115 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 500	285 F	LECTEUR INTERNE AMIGA 600	285 F
LECTEUR INTERNE AMIGA 1200	285 F	ALIMENTATION 220/240V POUR CD 32	225 F

Boîtier adaptateur 23 broches /15 broches Hi-D (Pièce COMMODORE 390682-01) pour relier un écran PC à un AMIGA: **100 F**

COPIEUR "HARD": XCOPY PRO + Interface CYCLONE (doc en français) 250 F

DATA SWITCH POUR AMIGA 500, 600, 1200, 2000, 3000, 4000, ETC... AVEC **CÂBLE GRATUIT DE RACCORD SPÉCIAL** POUR AMIGA
PERMET DE RELIER PLUSIEURS PÉRIPHÉRIQUES AU MÊME PORT DE VOTRE AMIGA - POUR PORT SÉRIE OU PORT IMPRIMANTE **— PRÉCISEZ, SVP —**
DATA SWITCH POUR CONNECTER **2** PÉRIPHÉRIQUES: **145 FF** - DATA SWITCH POUR **3** PÉRIPHÉRIQUES: **175 FF**
DATA SWITCH POUR **4** PÉRIPHÉRIQUES: **185 FF** LES DATA SWITCH SONT ENVOYÉS PAR PAQUET SÉPARÉ

JOYPADS / JOYSTICKS / MANETTES DE JEU SPÉCIALS AMIGA

ACTION PAD (JOYPAD) - Amiga seulement	125 F - 2 pour 220 F	EXECUTIVE MINI JOYSTICK (LORICIEL)	59 F
TAC 30 JOYSTICK (SUNCOM) - 3 BOUTONS FEU - TIR AUTOMATIQUE	99 F	Q STICK (SUNCOM) JOYSTICK DE PRÉCISION	79 F
ERGO STICK (SUNCOM) - JOYSTICK TRÈS ROBUSTE CONSTRUIT D'APRÈS LA FORME DE LA MAIN HUMAINE; IDÉAL POUR JEUX DE FOOTBALL			119 F

PROGICIELS AMIGA DISPONIBLES (Prix en Francs Français, T.T.C. port compris)

NOUVEAU ! MAKE CD (Hisoft) Progiciel pour graver les CD ROMS! seulement .... 345 F

PC TASK 3.1 avec guide Français	249 F	DICE C Compiler 3.2 (avec manuels sur disk)	325 F	DIRECTORY OPUS 5.6 MAGELLAN	495 F
PHOTON PAINT 2.01	65 F	G.F.A. BASIC 3.51 (avec manuel technique de 420 pages)	95 F	INTOS	65 F
GP FAX v 2.350	375 F	DEVPAC 3.14 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	BLITZ BASIC 2.1	175 F
TERMITE TCP	325 F	HISOFT BASIC 2 (dernière version officielle de Hisoft)	395 F	B.U.M. 9A/9B 10A/10B (4 disks)	65 F
GAMESMITH	525 F	NET & WEB (Contient IBROWSE 1.12a + complet + MUI)	295 F	B.U.M. 5 /6 /7 /8 (4 disks)	40 F
HISPEED PASCAL (dernière version)	525 F	IBROWSE -version 1.12a + complète- contient MUI 3.8 +	245 F	BLITZ SUPPORT SUITE (3 DISKS)	110 F

PC TASK 4.3 - version Windows 95 - avec GUIDE D'UTILISATION EN FRANCAIS
625 F TTC Port compris

TOUS LES JEUX CI-DESSOUS SONT EN STOCK ! (Prix T.T.C. port compris):

A-320 AIRBUS II	135 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F) A1200	95 F	ODYSSEY	75 F	SYNDICATE	70 F
BANSHEE (VF) - A 1200	60 F	EXILE - A 1200	95 F	PGA GOLF EURO TOUR -A 1200	45 F	THEME PARK -A 1200	125 F
B-17 FLYING FORTRESS -500/600-	125 F	EXILE - A 600	95 F	PINBALL FANTASIES AGA -A1200	65 F	THEME PARK -A 600	125 F
BLITZTENNIS -CENTER COURT- (F)	95 F	F-15 II (Microprose)	125 F	PINBALL ILLUSIONS (F) A 1200	95 F	TOTAL FOOTBALL (Domark)	95 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F	F-19 STEALTH FIGHTER -A500/2000	125 F	PLAYER MANAGER 2 (ANCO)	95 F	TURNING POINTS -A 500-	55 F
BLOODNET (F) - A1200	110 F	FIELDS OF GLORY (WB 2+)	125 F	POWER DRIVE (F)	35 F	U.F.O. (A 600)	125 F
BLOODNET (F) -A500+ /A600	110 F	FIELDS OF GLORY -A 1200	125 F	RAILROAD TYCOON	125 F	U.F.O. (A 1200)	125 F
BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	45 F	GUNSHIP 2000	125 F	ROAD RASH	95 F	VIRTUAL KARTING -A1200 (F)	75 F
BUBBLE & SQUEAK -A 1200	65 F	GUNSHIP 2000 AGA	125 F	SENSIBLE GOLF	95 F	WATCH TOWER (F) -A 1200	45 F
BUBBLE & SQUEAK -A 600	65 F	HEIMDALL 2 (F) A500/600	75 F	SHAQ FU -A 1200-	60 F	WHITE DEATH (WARGAME)	45 F
CHAOS ENGINE AGA -A 1200	65 F	HEIMDALL 2 (VF) - A 1200	75 F	SILENT SERVICE 2	125 F	WING COMMANDER	95 F
CHAOS ENGINE 2 (F) A500/600	195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A1200	95 F	SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F	WORMS DIRECTORS CUT - AGA	185 F
CHAOS ENGINE 2 (F) - A 1200	195 F	IMPOSSIBLE MISSION 2025 (VF) A600	95 F	SLAM TILT (F) - A 1200	145 F	XTREME RACING -A 1200-	75 F
CIVILIZATION	115 F	JAMES POND 2 (F) -A 1200	35 F	SPECIAL FORCES (Microprose)	95 F	Xtreme Racing AGA: 2 DATA DISKS	55 F
COALA - A 1200	95 F	LEMMINGS	95 F	STARLORD (Microprose)	95 F	ZEEWOLF 1 (NF)	45 F
COLONIZATION (F)	125 F	The LOST VIKINGS (VF)	95 F	STREET RACER -A 1200-	125 F	ZEEWOLF 2 Wild Justice	65 F
DESERT STRIKE	95 F	MICROPROSE GRAND PRIX F1	115 F	STRIP POT -A 1200- (Erotique)	45 F	ZEEWOLF 1 + ZEEWOLF 2	95 F
DOGFIGHT (Microprose)	95 F	MINSKIES the Abduction -A 1200	85 F	SUPER SKIDMARKS	85 F	ZOOL (F) - A500/600	35 F
DUNE 2	115 F	MORPH (F) - A1200	35 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F	COMPILATION (1) A 1200:	
DUNGEON MASTER 2 (VF) A 1200	95 F	NAPOLEONICS -A 500	65 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F	GUARDIAN + SKIDMARKS + GLOOM	145 F
ELITE 2 (Version Française)	125 F	NICK FALDO GOLF	35 F	SUP ST. FIGHTER 2 TURBO(F)-A1200	95 F	COMPILATION (2) A 1200:	
EUROLEAGUE MANAGER (2MO RAM)	85 F	NIGHTHAWK F-117 A 2.0 -v 3.01	95 F	SUPER TENNIS CHAMPION	75 F	FEARS + ROADKILL + LEGENDS (F)	145 F

SELECTION AMIGA CD ROM et CD 32 (Prix T.T.C. port compris) - Les "CD ROM" sont pour Amiga 1200/4000 + lecteur CD

BRUTAL PAWS OF FURY (VF)	50 F	EVOLUTION HUMANS 3 (F)	95 F	LIBERATION CAPTIVE 2	70 F	STAR CRUSADER [Amiga + CDROM]	95 F
BUBBA'N'STYX (F)	45 F	EXILE	50 F	MARVIN MARVELLOUS	45 F	STREET RACER [Amiga + CDROM]	125 F
CASTLES 2	45 F	FEARS	85 F	MEAN ARENAS (F)	45 F	SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
CIVILIZATION AGA (Amiga + CDROM)	125 F	GUARDIAN	75 F	PINBALL ILLUSIONS	65 F	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO (F)	95 F
DRAGONSTONE (F)	60 F	HUMANS 1 + HUMANS 2	45 F	PREMIERE (F)	45 F	ULTIMATE GLOOM [Amiga + CD ROM]	125 F
ELITE 2	95 F	LEGENDS (F)	95 F	SPECCY 96 (Amiga + CDROM)	95 F	VITAL LIGHT (F)	45 F

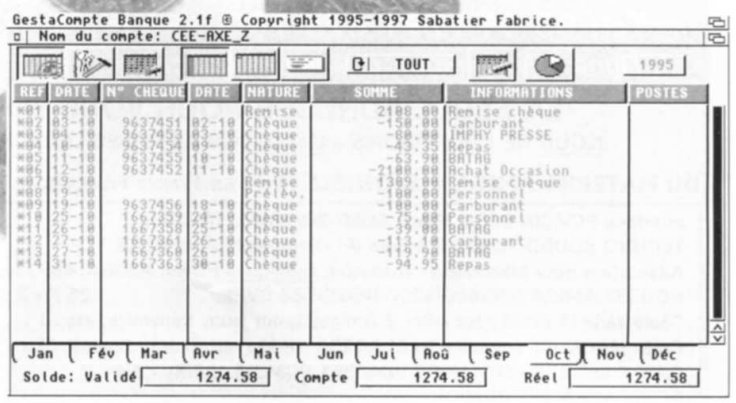
Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC.** Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Si vous désirez recevoir un **catalogue COMPLET** afin de faire votre choix, écrivez-vous en **FRANCAIS** SVP et joignez 6 timbres à 3 FF ou 4 C.R.I.; précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.
TRANSACTION MINIMUM 100 FF

JANVIER 1998 - Stock et prix valables pour la durée de publication du magazine - Toute commande est considérée comme ferme.

GestaCompte

Une suite de logiciels de compta reliés par ARexx

Après Major Bank, testé très favorablement le mois dernier par Olivier Debats, voici la présentation d'un autre logiciel de comptabilité, davantage concu pour un usage professionnel,mais également utilisable par le particulier. L'auteur de cet article est Frédéric Imbert de la société Axe Z.



En premier lieu, je félicite Fabrice Sabatier, l'auteur de GestaCompte, pour s'être attaqué à un domaine où notre bon vieil Amiga faisait cruellement défaut.

Le principe de sa suite est parfait: différents modules, Banque - Caisse - Facture - Stock et Compta, le tout en liaison permanente via ARexx.

Dans la version actuelle, il va falloir revoir certains aspects techniques, mais Fabrice y travaille. La suite n'est pas encore utilisable dans son intégralité, mais presque, seul Compta manque à l'appel au moment où vous lisez ces lignes.

Par contre, rien ne vous empêche de commencer d'implanter les modules disponibles les uns après les autres: c'est ça l'intérêt de la structure modulaire de GestaCompte.

J'ai choisi de vous parler de Banque, puisqu'il a l'avantage de pouvoir fonctionner non seulement pour les professionnels, mais aussi pour les particuliers en gestion familiale. D'ailleurs, pour cette dernière possibilité, une liste de postes prédéfinis est disponible dans le module (ils n'ont rien à voir avec les comptes officiels de comptabilité). C'est donc un module universel.

Installons et gérons

Configuration minimum requise :

- Kickstart 2.0
- 512 K de mémoire
- Disque dur obligatoire

L'installation est des plus simples: un script, via *Installer*, se charge de tout pour vous. Celui-ci vous propose d'installer jusqu'à quatre comptes bancaires en personnalisant chacun. Par la suite, vous pourrez créer aisément autant de comptes que vous le désirerez avec la fonction menu du Workbench Icônes/Copier.

Sachez que pour l'instant, la suite GestaCompte ne permet de travailler via la caisse qu'avec deux comptes bancaires uniquement. Les supplémentaires (pas de maximum réel) seront gérés séparément et indépendamment de la suite.

Description générale

A l'heure où j'écris ces lignes, ce module en est à sa version 2.1, avec déjà quelques mises à jour.

Une impression de simplicité se dégage de l'interface de Banque. Le style d'écran est 100% Workbench, avec effet 3D classique. Les couleurs sont paramétrables. Banque peut s'ouvrir soit directement sur votre écran Workbench, soit sur son propre écran public. Dans le cas d'une ouverture en fenêtre sur le Workbench, Banque respecte le système d'exploitation de l'Amiga et ainsi vous pouvez redimensionner celle-ci.

Depuis la version 1.3, Banque a pris des couleurs (32 au lieu de 8). Dans cette nouvelle version, l'éditeur de palette s'est pourvu de menus qui vous permettront de sauvegarder et de recharger vos palettes à tout moment. De plus, pour un confort non négligeable, vous pouvez sélectionner une couleur différente pour transactions validées ou non validées, les sommes négatives, etc...

Des icônes pour les différents boutons 'Valider', 'Saisir', 'Modifier', 'Effacer', etc... vous offrent la possibilité, en plus des menus et raccourcis clavier, d'avoir accès à ces fonctions d'un simple clic de souris.

Un nouveau bouton fait son apparition dans cette nouvelle version: 'Statistiques'. Ce bouton permet de visionner les recettes et dépenses sous forme de tableau récapitulatif puis d'utiliser les données dudit tableau pour tracer histogrammes, camemberts ou courbes. Cerise sur le gâteau, vous pouvez imprimer statistiques/graphiques obtenus et sauvegarder sous format IFF ces derniers.

Avec son interface ARexx et ses nombreuses commandes, Banque est ouvert à d'autres applications et peut ainsi échanger des données avec elles.

Ed: D'après moi ce tableau exprime graphiquement les sommes depensés chaque mois pour nourrir le chat

Connaissez-vous le solde réel de votre compte bancaire?

Lorsque vous saisissez vos opérations bancaires, une fenêtre s'ouvre pour entrer les différentes informations de votre transaction. En premier lieu vous indiquez la date, le jour et le mois, ensuite, le type de votre opération avec pas moins de six types différents: espèces (retrait comptoir en espèces), chèque (émission d'un chèque), CB (paiement CB ou retrait espèces), prélèvement (paiement par LCR, prélèvement automatique, etc...) virement (l'inverse de prélèvement), et remise (dépôt espèces, CB, chèque).

Si le type d'opération est un chèque, vous pouvez indiquer son N°. Lors de votre prochaine transaction par chèque, le N° sera incrémenté pour vous faciliter la saisie. Vient ensuite la saisie de la somme (normal !), puis celle du libellé ou des informations. Là, le gadget 'T' vous permet de sélectionner un libellé couramment utilisé ou d'en créer un autre. L'option 'répéter' peut-être réglée sur 'non', 'tous les mois', 'tous les 2, 3, 4, 5 et 6 mois'.

Une fois vos opérations saisies, il ne vous reste plus qu'à consulter votre solde. Le 'Solde Compte' correspond à toutes les transactions sauf les chèques non encaissés, et le 'Solde Validé', permet après validation, des opérations inscrites sur votre relevé bancaire mensuel, de palier à d'éventuelles erreurs de saisie. Le 'Solde Réel', permet de connaître à tout moment l'état de votre compte bancaire (logique, c'est fait pour ça). Outre les principales fonctions classiques d'une bonne gestion bancaire (saisir, effacer, imprimer, etc ..), vous trouverez les fonctions copier/couper/coller qui permettent le déplacement de vos transactions dans un autre compte.

Une autre fonction intéressante, c'est la recherche d'opérations en fonction du poste, du N° du chèque ou du libellé. De plus, Banque peut gérer 10 opérations automatiques (prélèvement ou virement): il suffit de les sélectionner pour en valider l'opération. En clair, ces opérations automatisées permettent de saisir en deux clics trois mouvements, les recettes ou dépenses régulières telles que le loyer à payer ou à recevoir, etc ...

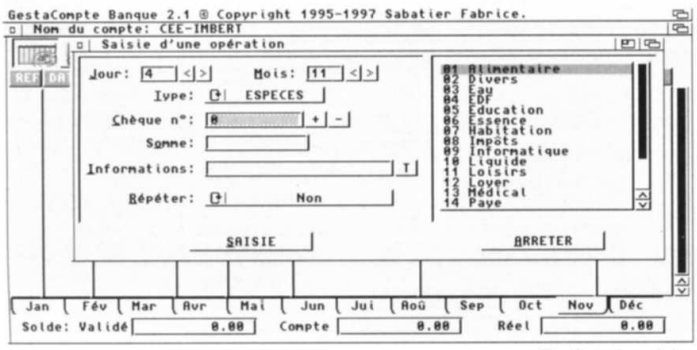
En conclusion, je dirai que Banque, ainsi que l'ensemble de la suite, est un petit bijou sans cesse retaillé afin d'en augmenter la valeur d'utilisation. J'insisterai sur le fait que je l'utilise en situation réelle de magasin depuis bientôt un an et que pour l'instant, au vu des différentes mises à jour reçues, la suite s'en sort très bien dans l'ensemble pour la gestion principale Caisse/Banque.

Pour vous donner une meilleure opinion sur le module Banque, vous trouverez une version de démonstration sur le CD Aminet 19 dans le répertoire biz/misc /GestaBanque.lha

Parlons un peu de l'avenir de la suite

Les versions bêtas que m'a envoyées Fabrice, me permettent de dire que si les balbutiements furent difficiles, la nouvelle mouture, mise en chantier avec la version 2.0 de Banque, pourra très certainement être qualifiée de semi-professionnelle. Il ne manquera au tout qu'une meilleure optimisation pour accélérer les traitements (même sur une petite config). Une affaire à suivre.

A l'heure où vous lirez ces lignes, la suite GESTACOMPTE sera en grande partie disponible (mise à part Compta peut-être). Personnellement, j'utilise la suite en situation réelle dans mon magasin et tout marche pour le mieux.



Fenêtre de saisie

DeltaGraph'X

4 rue des Iris - 91180 St. Germain les Arpajon

Contactez-nous au

01.60.84.16.14 (Tél./Fax)

ou sur Internet :

www.deltagraphx.com - dgx@deltagraphx.com

Une bonne année à tous ! Janvier 1998

CARTES TURBO

Blizzard 1200 PPC à partir	2710 F
Blizzard 1230	865 F
Blizzard 1260	3120 F
Copro 50 Mhz	375 F
Controleur FSCSI	580 F
Blizzard 2060	3920 F
Blizzard 2000 PPC à partir	5155 F
Cyberstorm MK3	4950 F
Cyberstorm PPC à partir	5200 F
Quickpak 68060	3500 F

DISQUES DURS

Disque dur IDE 1.6 Go	1200 F
Disque dur IDE 2.1 Go	1325 F
Disque dur IDE 3.2 Go	1644 F
Disque dur IDE 4.3 Go	2100 F
Disque dur IDE 6.4 Go	2500 F
Disques dur SCSI 2.1 Go	1566 F
Disques dur SCSI 4 Go	2695 F
Disques dur SCSI 6.4 Go	4120 F
Disques dur SCSI 9 Go	7840 F

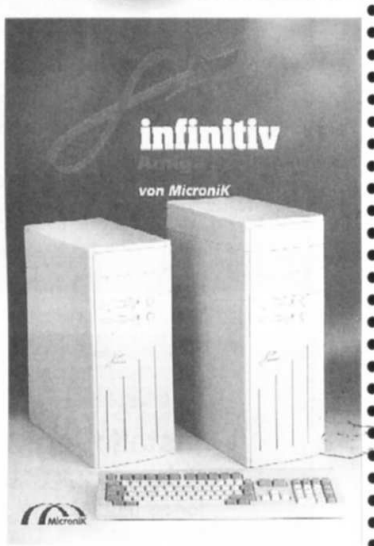
CD ROMS

Aminet 12	10 F
Aminet 14	10 F
Aminet 19	25 F
Aminet 20	25 F
Aminet 21	88 F
Aminet Set 2	100 F
Aminet Set 3	150 F
Aminet Set 4	150 F
Aminet Set 5	243 F
Artworx CD	50 F
Da Capo	50 F
Erotic arts	100 F
Fractal Universe	50 F
Imagine enhancer	50 F
Kara collection	250 F
Lechner collection	100 F
Legendes du cinéma	100 F
Lightrom 3	100 F
Lightrom 4	100 F
Magic Publisher	100 F
Mods anthology	215 F
P.OS Prerelease	25 F
Provideo club	100 F
Sounds Terrific	50 F
Space Photo CD	350 F
Quickforms	25 F

HARDWARE

Ariadne	2080 F
Catweasel A1200	290 F
CDROM x24 Atapi	690 F
Epson Stylus 600	2160 F
Liana	350 F
Modem US Robotics	1320 F
Scandoubler externe A1200	999 F
Scandoubler interne	1450 F
Scanner Paragon 800 SP	2180 F
Siamese Systeme	890 F
Souris Wizard 560 dpi	125 F
Souris PC	80 F
Squirrel Surf	490 F
Trackball Amiga	250 F
Whippet port série	300 F
Workbench 3.1 et roms	450 F

AMIGA TOWERS



Infinitiv A1200	1290 F
Infinitiv A1300	3820 F
Infinitiv A1400	5520 F
Infinitiv A1500	7230 F
Pios Keenya 200 Mhz	14140 F
Amiga 1200 carte mère	950 F
Eagle 4000 TE	6900 F
Adaptateur PCMCIA	255 F
Clavier Windows	110 F
Coque clavier A1200	100 F
Boitier Midi tour ATX	540 F
Boitier Desktop	350 F
Interface clavier PC	450 F
Interface clavier Amiga	150 F
Towerhawk RBM 1200	1820 F
Towerhawk RBM 4000	2930 F
Zorro2 Micronik	1250 F
Zorro3 Micronik	4096 F
Zorro2 RBM	1250 F

Cartes Graphiques

Cybervision 64 3D	1520 F
Cybervision 64 scandoubler	615 F
Picasso IV	2950 F

LOGICIELS

Adorage 2.5	490 F
Adorage Premium FX	150 F
Animage Composer	350 F
AsimCDFS	410 F
Clarissa	650 F
Cocktel visiotel	390 F
Ibrowse	199 F
Imagine 5	490 F
Imagine doc française	110 F
Lightwave 4	650 F
Monument Designer V3	1950 F
OCR reconn. de caractères	550 F
Pagestream 3.2	650 F
Personal Paint 7.1 CD	250 F
Personal Paint 6.4 vf	25 F
Quarterback Deluxe	490 F
Scala MM400	1720 F
Scanquix	540 F
Trapfax	290 F
TurboPrint VF	375 F
TV Paint VF	850 F

Livraison UPS 24h 120 F

Prix et photos non contractuels

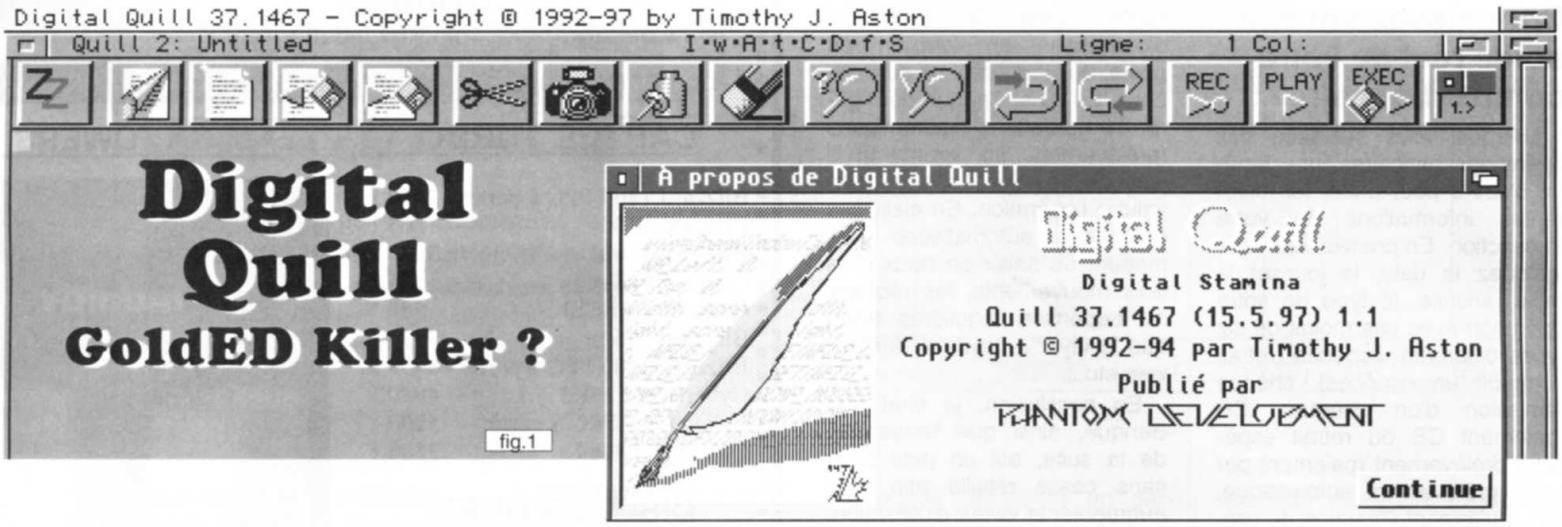


fig.1

Installation

Digital QUILL se présente sous la forme d'un Manuel d'une centaine de pages en anglais. L'installation se fait via le désormais classique Installer de AI qui une fois de plus fait son travail sans broncher. A noter que pour les utilisateurs de SAS/C, de Dice ou de Modula2, des macros pour s'interfacer avec ces derniers sont fournies. De plus bien que le manuel soit en français le logiciel est traduit en francais. QUILL vous installera ses scripts REXX ainsi que des macros. Voilà, l'installation se termine proprement, permettant donc le lancement du programme proprement dit.

Premiers Pas

Le programme s'ouvre sur sa fenêtre ornée d'une barre d'outils (fig 1) qui nous offre l'accès aux fonctions vitales d'un simple clic, un regret cependant, le fait de laisser le pointeur de la souris sur ces boutons ne fait pas apparaître les fonctions de ces derniers ce qui aurait évité d'ouvrir immédiatement le manuel pour connaître leurs utilités. Un autre problème, dû à la palette de mon pointeur de souris qui contient une couleur proche de celle du fond de la fenêtre, lorsque la souris passe sur le texte, le pointeur change mais, choisissant la mauvaise couleur, il devient invisible dans mon cas. Après une colorisation différente du dit fautif, je reprends le test :). QUILL est multi-projet à limite de 10 ouverts en même temps, ceci permet donc de travailler aisément sur des programmes mais avec une limite de 10 sources. La documentation bien qu'en anglais est agrémentée d'exemples graphiques qui permettent la compréhension de l'ensemble. Par exemple les controles clavier sont cités graphiquement ce qui nous permet de comprendre le rôle de ces séquences. QUILL permet aussi de rentrer et de visualiser les caractères spéciaux, il peux gérer des vrais TABs (ou les remplacer par des espaces) très pratique pour l'indentation et affiche le curseur de la taille du TAB, comprenez ici plusieurs caractères de large. Malgré un mauvais départ, QUILL nous présente du tout bon pour ce qui est de la simplicité de l'ensemble.

QUILL en utilisation

Une option intéressante pour les projets que l'on ouvre souvent est 'Open Recent', cette dernière vous affiche une requête (fig 2) vous permettant de sélectionner un fichier 'récemment' ouvert. Il est aussi possible d'insérer le contenu d'un fichier à l'endroit où le curseur se situe. Quant à la gestion du clipboard les traditionnels 'copier/couper/coller' interviennent avec le choix de l'unité de clipboard utilisée dans les préférences (fig 3). De plus, QUILL possède un UNDO/REDO configurable (fig 3) d'une efficacité remarquable. Les fonctions de recherche /remplacement (fig 4) profitent d'une option 'Pattern Match' permettant l'application de filtres AmigaDOS dans la recherche (ex: #?.Next qui recherchera les occurences se terminant par .Next). Dernière précision quant à la navigation dans un projet, QUILL gère un signet qui vous permet de vous rendre à sa position et cela de n'importe où, vous pourrez aussi directement sauter à une ligne grâce à une requête prévue à cet effet. Pour les programmeurs, QUILL peut voyager d'une borne à l'autre de blocs délimités par des parenthèses, crochets et accolades. Enfin, diverses fonctions de formatage de blocs sont présentes comme le passage en majuscules, en minuscules et surtout le reformatage de paragraphe qui permet d'effectuer un 'word-wraping' en fonctions des marges définies. A l'utilisation, QUILL bien que très ergono-

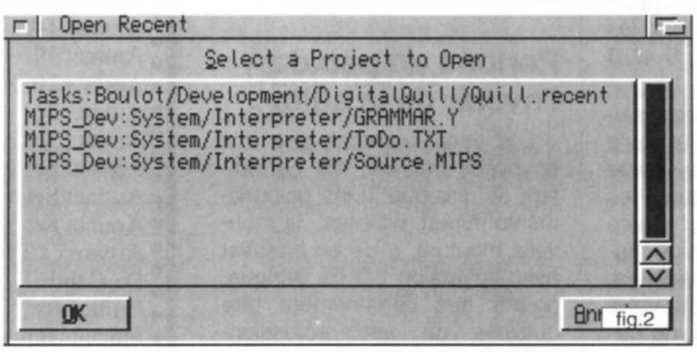


fig.2

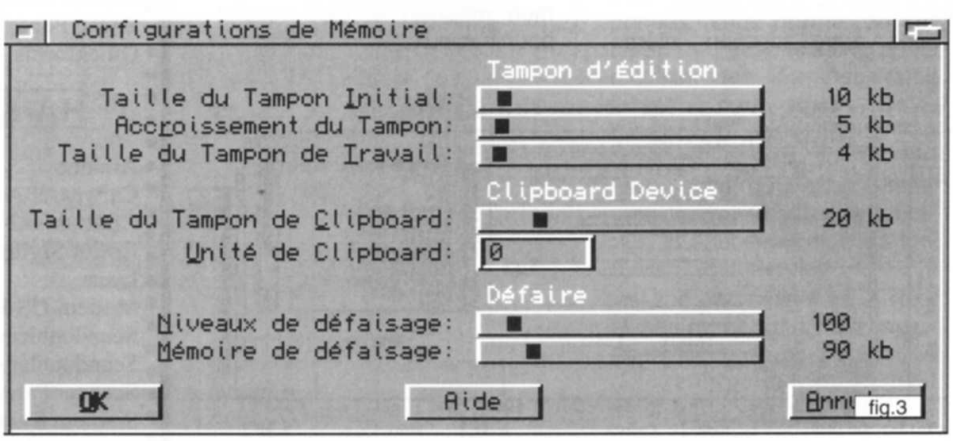


fig.3

mique dispose d'un défaut : l'absence d'un slider en bas au cas où le texte serait plus long que la taille de la fenêtre.

QUILL et ses macros

Jusqu'à présent, QUILL n'a rien d'exceptionnel vis à vis d'éditeur de textes de bas niveau. Mais cela sans compter l'outil formidable qu'est AREXX fourni sur nos systèmes. En effet, QUILL dispose d'un système de macros qui repose sur AREXX. QUILL dispose de la faculté d'apprendre des macros en enregistrant vos actions ou vous pouvez les programmer vous-même grâce à QUILL en éditant des scripts AREXX par exemple. Mais le plus fin dans ce système bien huilé, est l'assignation des macros via une interface de configuration (fig 5). Ainsi, vous pouvez donc décider de l'évènement qui lancera la macro (Combinaison de touches, Menu ou Bouton dans la barre d'outils), en plus QUILL dispose d'un nombre conséquent de commandes (environ 80) qui vous permettront de créer des macros réellement efficaces et concises. Il est du niveau de AZUR et GoldED sur ce point. Néanmoins malgré une très bonne vélocité de l'ensemble, QUILL est moins complet que les sus-cités. A ce titre, il ne permet pas le pliage de textes ainsi que la colorisation si chère aux programmeurs actuellement. Cependant, avec QUILL vous oublierez la relative lourdeur de ses concurrents grâce à un affichage rapide ainsi que le respect du guide de design de Commodore.

En conclusion

Digital QUILL est un bon éditeur de texte qui souffre encore de quelques défauts de jeunesse vis à vis du mastodonte qu'est GoldED, mais néanmoins, il offre enfin une bonne alternative à ce dernier beaucoup trop lourd pour la majorité des utilisateurs. N'hésitez pas à supporter le programmeur et à lui envoyer vos suggestions pour que QUILL s'étoffe des fonctionnalités qui lui manquent pour en faire une véritable bête de texte :). ■

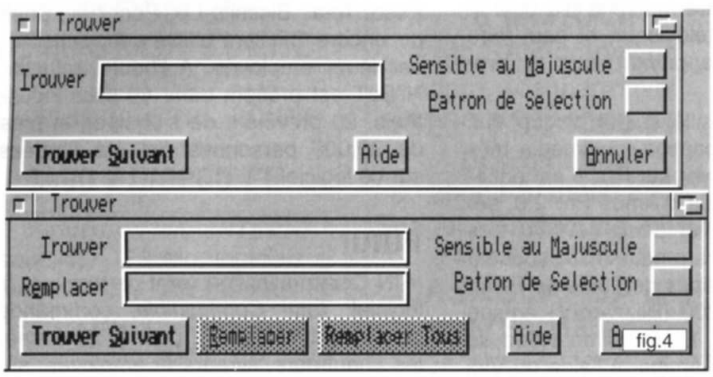


fig.4

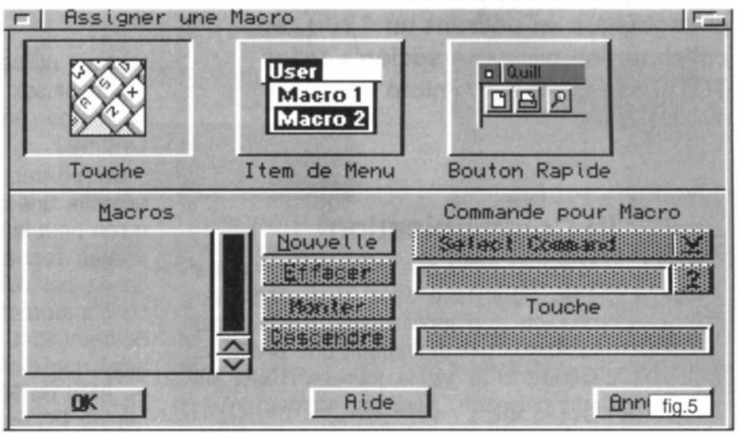


fig.5

TEST Mavica Sony MVC FD7...

par Olivier Debats
olivier.debats@hol.fr

Parmi la floppée d'appareils photo numériques, celui-ci se détache des autres par l'enregistrement des données, directement sur une simple disquette HD standard...

Petite révolution. L'appareil, au premier abord, semble être un engin de 600 grammes hybride, car les commandes embarquées se retrouvent sur tout bon caméscope qui se respecte: des effets numériques à la molette du zoom tout droit venu du petit DCR PC7, en passant par le système de menu cher à Sony, visualisé sur l'écran LCD situé au dos de l'appareil par lequel vous cadrerez vos vues. Une disquette formatée AmigaDos, placée dans la trappe située sur le côté de l'appareil le fait mouliner un peu, puis apparaît "Disk Error". Pas de panique, la touche de navigation d'une simplicité déconcertante permet de formater la disquette en MS Dos. Je décide d'emblée de numériser les prises en mode "fine", délaissant le mode

standard. Tout le monde connaît les limites de la compression JPG, employée par l'appareil. A ce sujet, Sony aurait pu ajouter un choix supplémentaire: "Super Fine", quitte à ne pouvoir enregistrer qu'une dizaine de prises maxi sur une disquette... Ca manque un peu, dommage... Réflexion faite, ça manque, ou c'est fait exprès ?

Environ 30 photos sur une disquette HD. J'ai shooté environ 130 fois, de jour, de nuit, avec de la verdure, du brouillard, etc., aidé d'une pile au lithium à l'autonomie très respectable (environ 1h30 sans le flash) avec indication du temps restant. Attention, l'appareil se bloque pendant 11 secondes à chaque prise, le temps que l'image soit compressée et stockée sur la disquette... il ne faut pas rater son coup. Le zoom de 40 à 400 mm en équivalence photo est largement suffisant, mais manque comme d'habitude un vrai grand-angle que vous pouvez acquérir en sus si le coeur vous en dit. Le mode Display permet de visionner une photo ou de faire apparaître une sorte de "planche contact" avec 6 prises miniaturisées que vous pouvez protéger ou effacer. Le Mavica fonctionne bien en mode tout automatique, mais vous pouvez débrayer la plupart des commandes si besoin est (l'autofocus peine en basse lumière et le bruit apparaît). Les programmes AE avec les modes Portrait, Sport, Crépuscule, Paysage, sont agréables à utliliser. Le mode VGA 640X480, somme toute standard, fait "peser" chaque image entre environ 25 et 100k. La qualité des prises de vue est dépendante de la lumière, et les plus beaux résultats se feront dans les gros plans.

En conclusion:

Le fonctionnement de ce Mavica, principe d'une utilisation immédiate de l'image numérisée, mérite un accessit, et fait oublier à tous les Amiga fans, les systèmes de connectique obligatoires des autres appareils de type Mac et PC. Il suffit d'extraire la disquette et de s'en servir directement dès lors que vous avez un système CrossDos et un viewer de fichiers *.jpg*. Le prix d'environ 5000F pour la version avec zoom fait tiquer un peu, d'autant que pour une somme quasi identique, ceux qui possèdent un digitaliseur et d'autres préfèreront investir dans un caméscope qui, lui vous donnera le choix de 25 images par seconde en overscan vidéo... ■

L'Amiga 1200 transformé en outil pédagogique

En ces temps troublés, il est rare de rencontrer des sociétés qui travaillent encore avec l'Amiga. Pourtant IN Communication est de celle-là. Cette société provencale a développé un outil pédagogique en utilisant un 1200, en collaboration avec des sociétés telles TOTAL, Esso, et Aluminium Péchiney.

IN Communication

C'est en 1983 que IN Formation a été créée. Pour faire face à la demande croissante d'applications multimédia interactives par ordinateur, une SARL indépendante a vu le jour en 1990: IN Communication, géré par Michael Walling. Ce sont les activités de cette filiale qui nous intéressent. Actuellement, elle comporte six employés (graphistes, programmeurs, commerciaux...), et développe des projets tant sur PC que sur Amiga.

Un 1200 packagé

Connaissant bien le système Amiga, la société a développé un logiciel de présentation qui peut s'orienter à loisir sur différents sujets, à condition qu'on veuille bien les programmer. La base est un Amiga 1200 Magic Pack. C'est là qu'est l'originalité du programme, puisqu'il est vendu directement avec son support de diffusion. La machine est équipée d'une carte accélératrice type Blizzard 030/50, de 4Mo de Fast RAM (indispensable pour le bon fonctionnement du logiciel *Scala*), ainsi que d'un disque dur 2" de 850Mo qui contient le logiciel bootable. L'achat du Magic Pack se justifie par la présence de Scala MM300 en standard. Et puis de toutes façons, ce sont les seuls Amiga 1200 neufs qui sont encore disponibles.

L'acheteur de la solution de IN (environ 35.000F logiciel compris), reçoit une machine prête à démarrer livrée dans une mallette de transport, et une formation d'aide à l'utilisation.

Conception

D'utilisation fort simple, le logiciel d'IN met à votre disposition, des animations, des images et des boutons pour vous aider à naviguer. Concrètement, le formateur qui utilise cette machine n'a qu'à la brancher sur un téléviseur, et peut faire sa démo en s'appuyant sur le programme.

Ecran menu de HI'Sat

Le logiciel, installé sur le disque dur, rappelle une conception multimédia telle qu'on peut la trouver sur PC. Il est entièrement écrit à l'aide d'Amos Pro 2.0, secondé par *ARexx* et *Scala MM300*. Les concepteurs-programmeurs disposent de deux 4040 équipés de 16Mo de RAM, ainsi que d'un 1200 (BlizzardIV) équipé de 8Mo de RAM. L'acquisition vidéo se fait sur PC ou sur Amiga, à l'aide du Vidi 24Rt. Les images ou séquences enregistrées sont traitées à l'aide des logiciels *Art Department Pro, ImageFX* et *Brilliance*. Le travail concernant les interfaces de navigation, ou encore les dessins 2D, est réalisé sur *PersonalPaint*.

Hi'SaT: Hygiène Industrielle & Santé au Travail

Le logiciel *Hi'SaT* , développé par IN, a reçu le prix de la Société Française de Médecine du Travail en 1995. Son but est de sensibiliser les salariés d'une entreprise à l'ensemble des risques qui pèsent sur leur santé. L'application est basée sur l'idée d'une chaîne de télévision interactive. Le téléspectateur peut bâtir lui-même son programme en choisissant parmi les différentes émissions disponibles sur la chaîne. Plusieurs thèmes sont proposés (poussières, bruit, produits chimiques, gestes et postures, travail sur écran...), et sont traités sous forme d'exer cices et de questionnaires qui transforment le télespectateur en acteur. Hi'SaT n'est pas figé, il s'enrichit de jour en jour, et peut aborder des thèmes de plus en plus différents. Il évolue en fonction de la demande des utilisateurs.

Hi'SaT aussi tourne sur Amiga 1200. Pour vous donner une idée, des sociétés comme Esso, Total, Biscuits LU, Péchiney, Shell ou encore BP l'ont utilisé pour sensibiliser leurs employés. A l'heure actuelle, Hi'SaT est présent dans 40 sites industriels, 20 prévoient de s'équiper, et près de 20.000 personnes ont été formées sur ce logiciel.

Futur

IN Communication vient de terminer le logiciel *Total Combustible*, commandé par la société Total. Il permet d'informer les chauffeurs, livreurs et employés, sur les bonnes postures à avoir pendant le travail , ainsi que les meilleurs moyens pour manipuler les outils sans aucun risque. A ce jour, 19 machines ont été livrées.

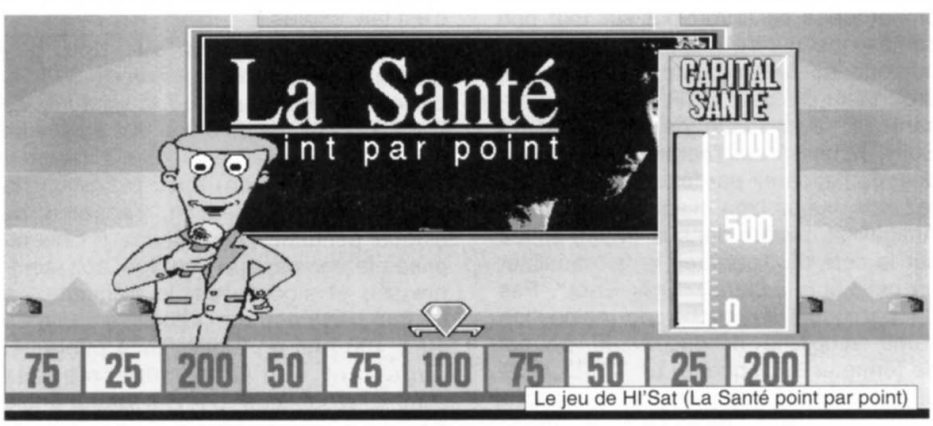
Le logiciel ayant beaucoup de succès, l'équipe d'IN travaille actuellement sur une variante, toujours pour Total, mais sur l'entité Total Distribution Raffinage.

Une manière de montrer que le concept d'IN peut évoluer, et se tourner vers d'autres sociétés et d'autres besoins. IN a trouvé sa voie, et le bon véhicule pour y avancer. Une preuve de plus des capacités de l'Amiga, et une manière de montrer que l'on peut toujours à l'heure actuelle, vivre de son travail sur Amiga. Alors au boulot!

OFS

Remerciements: à Philippe Cierp

IN Communication 22 Rue Irma Moreau
13100 Aix En Provence



Le jeu de HI'Sat (La Santé point par point)

APPLIMATIC SA

Janvier 1998

TVA suisse incluse, frais de port à rajouter
demandez-nous une offre personnelle SVP

AMIGA - MAC - PC

AMIGA technologies

AMIGA 1200 TOWER
68020, 16 MHZ
disque dur 1600 Mb
CD ROM 20x
sortie S-VGA 31 KHZ
carte zorro/**PCI**
Clavier externe, souris

1490 FS/6200 FF

❑ *AMIGA 1200 INTERNET,* disque dur 170 Mb, logiciels et ***modem 33600*** **990 FS/3990 FF**

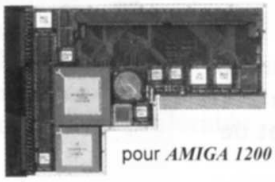
❑ ***AMIGA 4000 TOWER,* 68040, 18 Mb RAM, CD ROM 20x, disque dur 4.3 gigas, pac de logiciels *demandez svp***

D R A C O

Montage VIDEO
DRACO CUBE 68060
16 Mb RAM
4 Mb RAM graphique
Adpro, scanner-driver
5250 FS/21000 FF
Dracomotion
2600 FS/10000 FF
Seagate Barracuda 9.3GB
2400 FS/9600 FS
CASABLANCA dès
2890 FS/11850 FF

❑ **AMIGA *Q-Drive 1241,*** CD-ROM 4x, *A1200* **349 FS/1490FF**

Produits PHASE 5

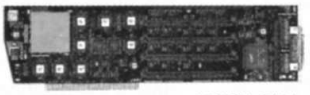


pour *AMIGA 1200*

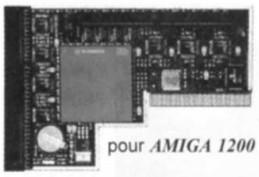
SCSI Kit Blizzard
1230/1240/1260
Cyberstorm MK2
159 FS/640 FF

BLIZZARD 1230
68030 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
229 FS/900 FF

BAISSE de prix !!



pour *AMIGA 2000*



pour *AMIGA 1200*

BLIZZARD 2060
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI2 compris
998 FS/3990 FF

BLIZZARD 1260
68060 à 50 MHZ,
extensible à 128 Mb
SCSI optionnel
798 FS/3190 FF

Disques durs amovibles

Syjet 1.5 gigas
externe complet avec
câbles SCSI et cartouche

860 FS/3440 FF

NOMAI 750 Mb SCSI externe
lit et écrit les cartouches
135, 270, 540 et 750 Mb
avec câbles et driver
690 FS/2790 FF

❑ **Iomega Zip 100 Mb SCSI externe 290 FS/1200 FF**

iomega jaz
Disque dur amovible
1 giga, interne
avec câbles et 1 cartouche
650 FS/2600 FF
cartouche 1 giga
159 FS/690 FF

CD-ROM

❑ **Graveur SCSI 4R/2W interne 690 FS/2760 FF**
❑ **CD ROM SCSI interne pour *Amiga* 190 FS/780 FF**
❑ **CD ROM IDE 20 vitesses pour *A4000* 190 FS/780 FF**

Extensions mémoire

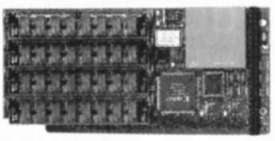
❑ **4 Mb *A4000* 49 FS/190 FF**

❑ **4 Mb *A3000* 130FS/570 FF**
❑ **8 Mb 60 ns 50 FS/190 FF**
❑ **16 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **99 FS/390 FF**
❑ **32 Mb 60 ns** pour Warp/ Cyberstorm **180 FS/790 FF**

Cartouches
SyQuest®

130 Mb	**35 Fr/145 FF**
270 Mb	**85 Fr/390 FF**
88, 44,105 Mb	**65 Fr/280 FF**
1.5 gigas	**209 Fr/860 FF**

Cyberstorm



CYBERSTORM MK3 060
68060 à 50 MHZ,
pour *AMIGA 3000 (T) et 4000 (T)*
extensible à 128 Mb
SCSI Ultra-wide
1290 FS/5180 FF

❑ **Demandez-nous svp pour les nouvelles cartes PPC pour *AMIGA 2000*, disponibles dès décembre/janvier 1997/98**
❑ **Cyberstorm MK2 68060 avec 16 Mb 1198 FS/4400 FF**

PowerPC

CYBERSTORM PPC
604e 150 MHZ

avec SCSI Ultra-wide
AMIGA 3000/4000
1295 FS/5180 FF

❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ *A1200* 795 FS/3190 FF**
❑ **Blizzard PPC 603e 175 MHZ plus 68030/50 MHZ *AMIGA 1200* 905 FS/3590 FF**
❑ **Cyberstorm PPC 604e 200 MHZ plus 68040, 40 MHZ, scsi Ultrawide 2045 FS/8200 FF**

Cartes Graphiques

❑ **Cybervision** 64/3D, version 4 Mb **369 FS/1490 FF**
❑ **SCAN-doubler pour Cybervision 159 FS/600 FF**
❑ **PICASSO 4, 4 Mb,** Flikker-fixer, Genlock, MPEG Player, digitaliseur **790 FS/2990 FF**
❑ **Module Pablo2 pour Picasso4 340 FS/1490 FF**
❑ **GRAFFITI pour *A500/2000/ 1200*,** Adaptateur graphique pour RGB **130 FS/520 FF**
❑ **SCAN-doubler pour *Amiga 1200*, externe 180 FS/790 FF**

Nouveau !

Disques durs, divers

❑ **1.6 gigas pour *AMIGA 4000/ 1200* interne 290 FS/1190 FF**
❑ **4.3 gigas pour *AMIGA 4000/ 1200* interne 450 FS/1790 FF**
❑ **GURU ROM pour Contrôleur/ GVP ou A2091 99 FS/400 FF**
❑ **Aminet 7-22 25 FS/99 FF**
❑ **Aminet set 5 59 FS/240 FF**
❑ **Kickstart 3.1 *A2000/3000/4000 ou 1200*** demandez svp
❑ **MONITEUR 1438, 1538, 1764 du stock dès 540 FS/2160 FF**
❑ **Modem externe 55600 Bds/fax soft INTERNET 260 FS /1080 FS**
❑ **Epson Stylus 1440 dpi avec driver dès 460 FS/1980 FF**

COMMANDES: APPLIMATIC SA - CH-1618 Châtel-St-Denis - Route de Montreux Email:news@applimatic.com
Téléphone: France: 0041-21-9314031 FAX 0041-21-9314035 Suisse: (021) 9314031 - FAX (021) 9314035

Super VGAMI pas si super

Dans la rubrique courrier du numéro 106, un lecteur, Dimitri Bouwyn, souhaitait voir le PAL des jeux et de la Early-Startup sur son écran SVGA. La seule solution que je connaisse est celle à laquelle il pensait. C'est un produit distribué par DeltaGraph'X qui se nomme SuperVGAMI de chez Cabletronic.

Ayant quitté la France avec mon Amiga 1200 sous le bras pour aller m'installer au Vietnam, j'ai alors eu la désagréable surprise de ne trouver sur place aucun écran multisynchro qui descende jusqu'au 15kHz de nos chers Amiga. Je me suis donc rabattu sur la télé 25", ce qui est génial pour les jeux du genre d'Alien Breed 3D mais intenable pour des tâches plus sérieuses comme LightWave. En plus, mon Amiga rentrait alors en conflit avec ma femme. Comme c'est elle qui détient la télécommande de la télé, l'Amiga a donc perdu la partie.

J'avais alors le choix entre acheter une télé 14" (beurk), un écran SVGA avec un câble DB23/DB15 (Arg, plus de jeux!) ou bien commander de France ou de Malaysie un moniteur multisynchro (trop cher). C'est en lisant *Amiga News* que j'ai découvert cette interface SuperVGAMI. J'envoie donc quelques courriers électroniques à DeltaGraph'X qui répond gentiment à mes questions. La décision est prise. Je m'achète un écran SVGA au Vietnam (ViewSonic E640 14") et je commande cette interface qui me semble révolutionaire, en me demandant pourquoi personne n'y avait pensé plus tôt.

Après quelques semaines d'attente, dûes à la distance, je reçois enfin l'interface! Je branche tout de suite la DB23 à la sortie vidéo de l'Amiga et la prise de VGA de mon moniteur flanbant neuf à la fiche femelle DB15. J'allume le tout et miracle, ça marche immédiatement. Je recadre l'image sur le moniteur et réalise qu'il y a un petit problème.

L'image... euh!

L'image à l'écran est dégoûtante! Je me retrouve avec des lignes verticales plus sombres et des pixels qui sautent de gauche à droite d'un ou deux pixels. Le pire, c'est que l'ensemble des couleurs a pris une nuance mauve du plus mauvais goût. Les images affichées semblent aussi avoir perdu bon nombre de leurs couleurs. Je me rue alors sur la doc... ...tiens, il n'y a pas de documention!

Je tourne et retourne la boîte pour lire le peu d'informations en anglais et en italien. Je découvre alors les caractéristiques de la chose :

-1- Elle fonctionne avec toute la gamme Amiga.

-2- Elle double le nombre de lignes horizontales et la fréquence : les lignes horizontales à 64ms sont échantillonnées sur 640 points donnant en sortie des lignes à 32ms. Selon moi, c'est la fréquence de balayage qui est doublée.

-3- La fréquence est convertie en numérique, fonctionnant avec 5 bits pour les signaux RVB utilisant l'horloge de l'Amiga pour l'échantillonage permettant d'obtenir un alignement parfait.

-4- Elle permet n'importe quelle synchronisation des formats VGA/SVGA et requiert un moniteur de 31.25Khz de fréquence.

Je debranche tout

Ca a l'air plutôt prometteur, je m'inquiète cependant pour cette histoire de 5 bits, surtout que leur phrase en anglais ne me semble vraiment pas claire. L'échantillonnage sur 640 points (pixels je suppose) semble interdire une qualité d'image pour des modes d'écran supérieurs à 640 pixels de large et au mode overscan. Je contacte DeltaGraph'X et leur explique le problème. Ils me disent que c'est étonnant car tout produit est testé avant envoi. Ca peut venir de mon moniteur ou bien de mes définitions d'écrans sous le WB. Je teste le moniteur avec un PC : image parfaite! Je teste l'Amiga + SVGAMI avec divers moniteurs dont des Compaqs et j'obtiens le même résultat qu'avec le ViewSonic, voire pire. Bon, je me dit, j'ai dû griller un composant vidéo de l'Amiga. Je reteste l'Amiga sur la télé et l'image est parfaite. DeltaGraph'X me confirme que si l'image est bonne sur la télé, il n'y a alors aucun problème avec les composants graphiques et que le problème doit provenir d'une faiblesse de l'alimentation. Je débranche tout, disque dur compris et constate que le parasitage des lignes verticales a disparu, mais les couleurs sont aussi moches. Je fais différents tests et découvre que l'interface est hyper sensible au disque dur même lorsqu'il est fortement éloigné de l'Amiga et de l'interface, comme si le parasitage était causé par la proximité entre le connecteur IDE et le port RVB. Je réinstalle le WB, utilise les moniteurs standards, et j'obtiens toujours le même résultat. La plus basse fréquence de mon moniteur ViewSonic étant de 30Khz, je n'obtiens aucun des autres modes vidéos livrés en standard avec le WB 3.1.

Je me renseigne

Je me renseigne alors sur Internet et rencontre quelques rares possesseurs de cette interface qui me confirment la piètre qualité du signal vidéo en sortie. La puissance du signal en sortie de l'interface est tellement faible, que l'accès au lecteur de disquette ou au disque dur provoque parfois l'extinction de l'image sur l'écran qui ne détecte plus de signal vidéo.

Ne connaissant pas grand chose en électronique, je demande à un amis ingénieur son avis. Il me dit que le signal semble bien être codé sur 5 bits (soit 32 couleurs maxi). Seule la fréquence de 15kHz est doublée. Tout signal autre que 15kHz passe sans conversion. Dommage, car les modes de l'Amiga vont du 15kHz à 27-28kHz.

Mon ami me confirme aussi qu'il existe bien de telles interfaces sur le marché de la vidéo professionelle mais elles coûtent entre 1000 et 5000 dollars (soit de 6 à 30.000 francs). Il n'y a rien donc à espérer d'une électronique à 400 francs.

Conclusion

Je suis vraiment très déçu par ce boîtier qui semblait si prometteur. Si vous voulez tenter votre chance, je vous conseille de l'essayer d'abord en boutique, si possible avec votre propre machine ou bien de vous assurer de son remboursement en cas de regrets, comme me l'a proposé DeltaGraph'X. Si vous avez une alimentation faible en puissance, je vous conseille de la changer par une plus puissante, ce qui devrait permettre de réduire certaines nuisances.

Un dernier point, le NTSC ne passe pas du tout, or il existe certains jeux et utilitaires qui ne tournent qu'en NTSC, surtout lorsqu'il proviennent du domaine public. N'espérez pas non plus y monter en série votre carte Graffiti.

Les plus:
- Boîtier et électronique propres.
- On voit le 15kHz sur le moniteur SVGA.

Les moins:
- Le résultat à l'écran est affreux.
- Le signal vidéo est fortement affaibli
- Ne corrige pas l'entrelacé

Commentaires de Gert Réné Schmidt de DeltaGrafX à propos de Super VGAmi

Avant de prendre la décision de vendre ce produit, nous l'avons testé chez nous, comme d'habitude. Machines de test: plusieurs A1200 ESCOM neufs dans l'état d'origine, notre A1200 transformé en tower avec et sans carte extension zorro2 mikronic et RBM, A4000T Escom, A4000T Eagle, une carte A1200 nue que nous utilisons comme test bench universel (elle en a déjà vu des vertes et des pas mûres) plusieurs types de disques durs, et lecteurs floppy haute et double densité... Nous avons branché plusieurs types de moniteurs: ADI, Sony, Goldstar 14,15, 17, 20 pouces.

Sur aucune de ses configurations nous n'avons eu un problème ou un "écran dégoûtant". Il y avait certes une dégradation de l'image en netteté et des couleurs un peu plus roses comme d'habitude, mais cela nous semblait supportable pour une utilisation non professionnelle. Du coup, nous avons équipé toutes nos stations avec ces scandoubleurs en permanence, cela nous rendait bien des services.

Pour rattraper les couleurs, il suffit de corriger les couleurs à la main par les préférences du Workbench, et sur la doc, les fabricants proposent un réglage RGB du Workbench qui compense à peu près les écarts.

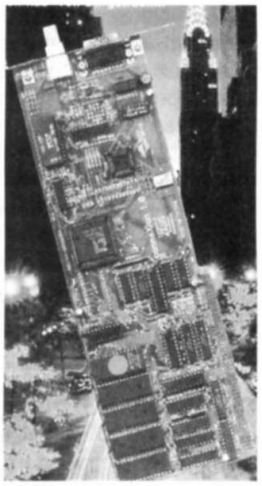
Côté client, on entendait des sons de cloches très différents: sur dix SVGAMI, un revenait en SAV pour affichage insatisfaisant. Les articles retournés fonctionnaient pourtant bien sur notre parc de machines. Parfois, un échange standard pouvait résoudre le problème chez le client. Parfois non.

Nous avons conclu que le fonctionnement dépendait de paramètres aléatoires pour 10% d'articles vendus. Pour beaucoup de produits sur Amiga, c'est similaire. Il y a des clients qui nous retournent une simple Blizzard 1230 pour cause d'incompatibilité. Je n'ai pas encore trouvé un produit qui fonctionne sans exception partout.

Fabrice Mansat ne parle pas du réglage du SVGAMI qui s'effectue par le petit trou du boîtier qui donne accès à un composant de calibrage pour faire disparaître les lignes verticales qui peuvent se manifester due à une dispersion de caracteristique du port RGB de l'Amiga (chez nous on n'a jamais du toucher à ce réglage, mais bon....).

Depuis quelques mois ce SVGAMI n'est plus fabriqué. Il a fait des utilisateurs heureux et quelques malheureux. J'ai noté que le service français "Amiga On Line" sur Internet a testé cet article et en était assez satisfait. Pareil pour Dream.

Carte Ethernet ConneXion



Il était temps qu'une nouvelle carte ethernet sorte sur Amiga ! Depuis plusieurs années, seule la carte Ariadne de Village Tronic était commercialisée en France, certes une très bonne carte mais il est toujours préférable d'avoir le choix

Personnellement, j'espérais voir une carte moins cher qu'Ariadne afin d'offrir une alternative 'bas de gamme', mais le prix de la ConneXion vogue dans les mêmes eaux, autour de 1500-2000FF (1520FF/380FS chez Relec), donc sensiblement plus cher que pour PC où les bonnes cartes sont à 360FF/90FS et les moins chères dès 120FF/30FS...

Même s'il va falloir comparer les deux cartes point par point, je pense que l'utilité de chacune des cartes vaut le prix demandé, surtout si vous avez aussi un PC et éventuellement d'autres machines: plus d'échanges au moyen de disquettes, pas besoin de débrancher et rebrancher l'imprimante, un seul modem, etc.

L'installation

L'installation est très simple, et c'est d'ailleurs presque la même que celle d'une carte Ariadne : vous ouvrez votre Amiga, vous insérez la carte dans un slot Zorro libre, refermez l'Amiga, branchez le brin ethernet, et c'est prêt !

La seule configuration hardware possible est le choix entre le mode "émulation A2065" ou normal. Selon le manuel, en choisissant la compatibilité, "on perd les avantages de la ConneXion"...

57

ACM PRODUCTIONS SARL
8, rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél. : FAX : 03.87.93.53.61

PHASE 5®

SERIE MC 68xxx

Blizzard 1230 - série IV	840
Blizzard 1260	**2850**
CyberStorm MK III + UW SCSI	**4490**
Module F-SCSI2 12xx	580

SERIE Power PC

Blizzard 603e 160 sans 68K	**2890**
Blizzard 603e 160 68030/50	3270
Blizzard 603e 160 68060/50	**4890**
Blizzard 603e+ 200 sans 68K	3690
Blizzard 603e+ 200 68030/50	**4070**
Blizzard 603e+ 200 68060/50	**5690**
Blizzard 603e+ 250 sans 68K	4290
Blizzard 603e+ 250 68030/50	**4670**
Blizzard 603e+ 250 68060/50	**6290**
Blizzard 2604e 180 sans 68K	5490
Blizzard 2604e 180 68060/50	**7490**
Blizzard 2604e 200 sans 68K	6290
Blizzard 2604e 200 68060/50	**8290**
CyberStorm 604e 180 sans 68K	5290 **7290**
CyberStorm 604e 180 68060/50	5990 **7990**

CARTES GRAPHIQUES

CyberVision 64/34 - 4 Mo	**1449**
CyberVision + Scandoubler	**2050**
Scandoubler pour CyberVision	590
Carte Picasso IV 4 Mo	**2690**
Modules pour Picasso IV	N.C.
CyberVision PPC	N.C.
BVision PPC	N.C.

Nos boîtiers INFINITIV sont livrés avec une interface clavier PC/AMIGA.
Nos prix peuvent changer : contactez-nous
Commande sur papier libre.
Règlement par chèque à la commande
Frais de port : veuillez nous contacter

MICRONIK®

AMIGA 1300 T	**3379**
AMIGA 1400 T	**4879**
AMIGA 1500 T	**5990**
Tour INFINITIV A1200	**1390**
Tour INFINITIV + coque A1200	**1790**
Tour INFINITIV + coque + ZII z1 + TopCase + Alim. 200 W	**3390**
Tour INFINITIV + coque + ZIII + TopCase + Alim. 200 W	**5390**
Alimentation interne 200 W	420
Alim. int. 200 W + adaptateur	499
Carte d'extention Zorro II z1	**1350**
Carte d'extention Zorro III	**3190**
Adaptateur PCMCIA	259
TopCase pour INFINITIV	279
Option vidéo pour cartes ZII/ZIII	450

DIVERS

Disque dur Quantum 3½ IDE 2.1 Go	1450
Disque dur Quantum 3½ IDE 3.2 Go	**1790**
Disque dur Quantum 3½ IDE 6.4 Go	**2550**
Disque dur Micropolis 3½IDE 4 Go	**1690**
Disque dur Quantum 3½SCSI 2.1 Go	1790
Disque dur Quantum 3½SCSI 3.2 Go	**2290**
Disque dur Quantum 3½ SCSI 4.3Go	2690
Disque dur Quantum 3½ SCSI 6.4Go	**3490**
D. dur Quantum ATLAS II 4.5 Go	4690
D. dur Quantum ATLAS II 9.1 Go	**7490**
Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 8xi	550
Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 16xi	650
Lec. CD-ROM ATAPI Mitsumi 24xi	**790**
Lec. CD-ROM SCSI SONY 12x	850
Lec. CD-ROM SCSI Plextor 20x	1190
CDR vierge - Philips / 3M la pièce	25
Modem US Robotics FLASH 56K	1290
Modem US Robotics M+ 56000	**1390**
Mémoire 512 Ko A500	190
Mémoire 512 Ko A500 + horloge	230
Lecteur de disquettes externe	**390**

Tarifs révisables sans préavis - SARL au capital de 50 000 Frs - RCS SARREGUEMINES B 401 578 141
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propropriétaires respectifs ACM 01/98

Côté software, les développeurs de la carte ont laissé le travail de création d'un driver aux auteurs de programmes, ce qui a l'avantage de ne pas nécessiter une installation mais c'est un peu perturbant, car on a l'impression de ne pas utiliser la carte à son optimum...

Pour le reste, tout dépend de ce que vous voulez faire :

● par exemple pour TCP/IP (le protocole utilisé pour Internet), il vous faudra un programme tel que *AmiTCP, Miami, Termite*, etc...

● pour une meilleure solution (et surtout plus facile) de partage de fichiers et d'imprimantes, il existe Envoy, le programme de Commodore, qui est compatible avec Liana (connection série avec un SX32, un Amiga 1200 ou autre) mais le désavantage est qu'il ne fonctionne qu'entre Amiga...

Selon le mode d'emploi de la ConneXion, les logiciels qui supportent la carte sont : *AmiTCP, ACS Amiga Client Software* de Oxxi et *Envoy* de Commodore.

Configuration de AmiTCP

Je parle de AmiTCP car je le connais, mais la configuration d'autres programmes tels que Miami ou Termite est similaire et sans doute aussi simple, sinon plus simple encore...

● Si la ligne "ether0 DEV=DEVS:Networks /a2065.device UNIT=0" ne se trouve pas dans AmiTCP:db/interfaces, ajoutez-la.

● Le fichier AmiTCP:bin/startnet#? que vous utiliserez doit contenir ".def IFACE ether0". (Vous pouvez aller jeter un oeil sur le site web [1]).

Pour le reste, référez-vous à la documentation du programme...

Tests en situation réelle

Il est bien sûr difficile de tester des cartes ethernet sur la vitesse puisqu'elle doivent par définition fonctionner autour de 10MBit/s, donc environ 1Mo/s.

La puissance d'une telle installation est impressionnante: pour copier 20Mo du disque dur de votre Amiga sur votre PC, cela ne prend que 20 secondes! On peut donc imaginer la difficulté de tester honnêtement deux cartes, car cela dépend beaucoup des programmes en mémoire et du client utilisé... Sans compter que des fichiers de 40Mo, ça ne se trouve pas sous le sabot d'un cheval !

A ces problèmes s'ajoutent la limitation des disques durs et des cartes SCSI qui ne sont pas toujours aussi rapides qu'ethernet. Bref, si comme je l'ai fait on teste les cartes avec un client FTP, on atteint 1Mo/s ni avec Ariadne ni avec la ConneXion. Donc, référez-vous plutôt aux fonctions et aux options des cartes qu'à des taux de transfert qui seraient sans doute très semblables... Cela dit, la question reste ouverte : Si quelqu'un a des informations intéressantes, vous les retrouverez sur le site web [1].

TABLEAU 1

	ConneXion...	contre ...Ariadne :
Connecteurs :		
Coaxial (10BASE2) "En chaîne"	OUI	OUI
AUI (10BASE5) "En chaîne"	OUI	NON
'Téléphone' (10BASET) "En étoile"	NON	OUI
Ports parallèles	NON	2 ports suppl.
Support :	BBS ni tél, ni FAX	oui, bon support : BBS, Tél, FAX, Email
Manuel :		
note générale	bien	bien
illustrations, installation du réseau, aide en cas de problèmes	bien	très bien
Informations générales, techniques, et sur les différents réseaux	très bien	bien
LEDs :		
visibles lorsque ordinateur fermé	OUI	NON
problèmes de câbles annoncés en détail :	OUI	NON
connecteur pour LEDs externes	Par AUI	OUI (mais connecteur pas très standard)
Software :		
drivers	pas forcément	OUI
programmes de test	NON	OUI
environnements	NON	OUI (*Envoy* de Commodore)
Hardware :		
slot	Zorro2	Zorro2
vitesse/taux de transfert	10MBit/s	10MBit/s
contrôleur	AMD LANCE Am7990	(pas documenté)
tampon	32ko cache (vrai 16 bits)	(pas documenté)

Ce que j'ai aimé

Les codes-lumière des LEDs : Sur la plupart des cartes ethernet pour PC ou Ariadne, on trouve habituellement 3 LEDs : transmission, réception et collision. Mais les LEDs étant utiles surtout lorsque quelque chose ne marche pas et non pas une fois que votre réseau fonctionne, la ConneXion est ici d'un très grand secours, car ses trois LEDs, en plus de leur utilisation habituelle, peuvent clignoter de multiples manières et communiquer les informations suivantes :

● La carte n'est pas reliée au réseau ou le réseau n'est terminé (à 50ohms) ni d'un côté ni de l'autre

● Le réseau n'est pas terminé à une des extrêmités

● Court-circuit quelque part dans le réseau

Ces fonctions peuvent paraître secondaires, mais il n'en est rien : Si l'Ariadne avait permis ceci, je n'aurais pas perdu une année à chercher où était le problème lorsque je l'avais installée ! En effet, on m'avait vendu des câbles doublement défectueux ! Alors, voici deux conseils pour l'achat de câbles ethernet :

● Testez les connections intérieure et extérieure de vos câbles, donc vérifiez que chacune conduit d'un bout à l'autre et qu'elles soient isolées entre elles...

● N'achetez que des câbles dont l'embout est plastifié d'usine et jamais un câble vissé, serti, pincé, afin de ne pas avoir de mauvaises surprises :-)

Manuel: Plutôt clair et logique, avec comme "cadeau" une partie théorique sur ethernet et les réseaux en général, plutôt claire et intéressante...

Ce que j'ai moins aimé

Disquette : Il existe deux versions, l'une avec drivers et l'autre sans. Celle que j'ai reçue était celle sans drivers, et c'est relativement dommage, car cela laisse une impression de ne pas utiliser la carte dans les meilleures conditions...

Manuel: Il n'existe qu'en allemand ou anglais.

Le prix : Le prix étant à peu de choses près le même que celui de l'Ariadne, et même si les deux cartes se valent à mon avis, Ariadne est fournie avec Envoy et elle comporte deux ports parallèles, ce que la ConneXion n'a pas. Donc le prix est peut-être un tout petit peu élevé, mais si vous n'avez pas besoin de ports parallèles supplémentaires ni d'Envoy (qui comme écrit plus haut ne fonctionne qu'e

ntre Amiga) alors le choix reste ouvert...

Laquelle choisir ?

Pour choisir entre les deux cartes, il faut avant tout regarder ce que chacune offre en exclusivité (Voir tableau 1).

Si vous désirez faire de l'ethernet 10BASE-T, qui consiste à connecter chaque ordinateur sur un appareil central spécial assez cher (HUB), par exemple dans une université ou des bureaux, vous devez prendre Ariadne.

Si vous désirez utiliser le 10BASE5, "Thick-ethernet", (qui est semblable à l'ethernet coaxial mais pour de plus longues distances), avec un port AUI, vous devrez choisir la ConneXion.

Mais dans la plupart des cas, vous voudriez sans doute l'ethernet connu de tous, avec câbles coaxiaux reliant tous les ordinateurs en une chaîne et avec des terminaisons 50 ohms à chaque extrémité de la chaîne de câbles. Les deux cartes proposent bien sûr ce type de réseau ethernet.

Dans ce dernier cas, il ne vous reste plus qu'à choisir la carte en fonction de l'utilité ou non de deux ports parallèles et d'Envoy, ou des LEDs de dépistage des problèmes...

Denis Bucher

[Nous remercions Relec-Suisse pour le prêt de la carte]

Suite de la page 19

registres, au contraire de GCC. Classement final : 1er SAS, 2ème (tout proche) GCC et 3ème StormC, défini par Bernardo comme "trop jeune et naïf". H&P ont encore du boulot...

AROS discute avec Amiga

Aaron 'Optimizer' Digulla est un codeur allemand qui est en train de réécrire intégralement le noyau de AmigaOS, avec l'aide d'autres programmeurs. Ils sont partis il y a deux ans, en voulant ajouter la protection de mémoire et le 'resource tracking' à l'AmigaOS. Comme ils ne pouvaient pas faire tout ça sans une connaissance profonde et étendue de AmigaOS, ils ont décidé de réécrire complètement AmigaOS, et ont déjà fait la moitié (il y a une version bêta sous Linux). Malheureusement, Amiga International n'est pas d'accord pour que quelqu'un fasse ceci sans leur approbation: Aaron a donc dit que dans son intervention il ne pourrait pas parler de AROS comme project en général, car les négociations avec A.I. sont encore en cours.

Il s'est plutôt concentré sur un des développements de AROS: les 'hardware-independant device drivers' (HIDD). Les HIDDs reprennent l'idée des devices Amiga (comme serial.device), mais d'une façon bien plus étendue. L'interface de programmation des HIDDs permet aux programmateurs, d'utiliser tout hardware différent de la même facon, pourvu qu'il s'agisse de la même catégorie. Donc, pour gérer n'importe quelle carte graphique, un seul driver suffirait (comme on fait déjà avec Picasso96/CyberGraphx); mais également pour la gestion des écrans en réseau ou de larges bitmaps sur disque! Le système prévoit aussi le basculement de fonctions (comme le calcul 3D) en logiciel si le correspondant hardware n'est pas disponible, tout ça, dans le but de rendre la vie plus facile à l'utilisateur final, et aux programmeurs aussi.

'Lowlevel' Altavilla parle de AmyWarp

L'intervention del Enrico 'Lowlevel' Altavilla, auteur de *AmyWarp*, était attendue surtout par les connaisseurs du système graphique de l'Amiga et en général par les programmeurs de bas niveau. Le logiciel développé par Enrico est un accélérateur des fonctions graphiques de base, qui accélère l'AGA dans certains cas par 300%. L'intervention de Enrico, faite à l'aide de quelque slides Scala, a laissé quelques points obscurs, mais a quand même montré que son travail n'était pas simple. Il a pris comme exemple quelques procédures originales de Commodore, et mit en évidence les points faibles et ses optimisations correspondantes. Certaines fonctions de la graphics.library sont pour lui incompréhensibles, et dans ses patches, il a du parfois dupliquer le fonctionnement de quelque chose qu'il ne comprennait pas. Enrico a ajouté que lui aussi a eu des contacts avec Amiga International, pour inclure AmyWarp dans le OS 3.5, soit directement, soit sous forme de SetPatch.

Richard Stallman: GNU et Linux

Quand Richard Stallman est monté sur la loge de IPISA, son intervention a été presentée comme la plus importante en cinq ans de l'IPISA. Et même si on ne suit pas le monde Linux-Unix avec intérêt, il faut avouer que le charisme de ce vieux hacker est bien fort.

Pour ceux que ne le connaissent pas, Richard est le fondateur, principal inspirateur, et grand contributeur du project GNU. Richard a décrit avec un discours toujours intéressant et jamais lourd, toute l'histoire du project GNU et de la FSF (Free Software Foundation), de sa fondation au début des '80, jusqu'à la réalisation de leur objectif principal, un système opératif complet et surtout gratuit, avec tous les outils principaux.

Richard et ses associés avaient commencé en programmant tous les outils de programmation indispensables (éditeur de texte, compilateur, interpréteur de commande, etc..). Au moment où il fallait écrire le noyau, la partie centrale d'un système d'exploitation, Linux a fait son apparition. Voilà donc que l'idée d'un système libre, distribué avec les sources, et où tous peuvent donner leur contribution, est devenu réalité.

Dans les deux heures de son intervention, Richard a couvert tous les aspects légaux et techniques de GNU; dans la partie de débat libre, presque tous les noms importants de la scène Amiga participant à IPISA ont posé des questions à Richard (Muller, Battilana, Digulla, Innocenti). Même si le débat a couvert des aspects très chauds (comme le droit de copier des logiciels ou la véritable signification de la licence GNU), tout s'est bien passé.

Il y a eu un seul moment de désaccord entre le public et Mr Stallman: à un moment donné, Richard a expliqué les nouveautés du noyau GNU-Linux qu'ils sont en train de préparer. Il a présenté une multitude d'aspects qui sont nouveaux et innovateurs pour Unix-Linux... mais rien de nouveau pour le 'vieux' AmigaOS; donc, vers la fin de son discours sur le noyau, quelqu'un du public a osé: "Mais on a déjà quelque chose d'identique depuis 1985!".

"A oui ?..." a t-il répondu. "Mais vous savez quel est les plus grand défaut de l'Amiga ? Il n'est pas libre".

AMIGA REPAIR CENTER SERELE

CENTRE COMMERCIAL DES ORMES F71400 SAINT-PANTALEON
TEL : 33 03 85 52 40 31 FAX : 33 03 85 52 40 99
EMAIL: SERELE@wanadoo.fr website: http://perso.wanadoo.fr/serele/

DEPANNAGE TOUT AMIGA
DEVIS GRATUIT
PIECES DETACHEES D'ORIGINE, SOUS-ENSEMBLES, CONNECTIQUE

LOGICIELS

Amiga Forever preview (émulation AMIGA pour PC)
THE NETWORK PC (connection, transfert, conversion, émulation ....)
DELUXE PAINT 5 CD (version complete avec manuel intégré)
PICTURE MANAGER PRFESSIONNAL (scan, print, convert, 40 formats)

SCALA MULTIMEDIA
DISTRIBUTION OFFICIELLE DE SCALA MM400
package VA MM400 : 1590 F

MATERIEL

PRODUITS index information
CARTE ACCESS
CARTE BOXER
Revendeurs : nous consulter

VIDEO PROFESSIONNELLE
POSTSYNCHRONISATION
DOUBLAGE SON
SOUS-TITRAGE

COFFRETS POUR AMIGA

RACK 1 UEXTRA PLAT POUR 1200	1890 F
RACK 3 U POUR A1200	2290 F
MOYEN TOUR POUR 1200 complet	1490 F

CASABLANCA
à partir de 19000 Frcs

COMPOSANTS - DIVERS

- composants A500, A600	190 F	- Adaptateur AMIGA vers	170 F
- ALICE	250 F	SVGA	100 F
- GAYLE	250 F	- Adaptateur 1438S vers SVGA	100 F
- CIA 8520 PLCC AVEC	290 F	- Cable péritel tout AMIGA	600 F
SUPPORT	250 F	- OS 3.1 roms manuels disquettes	890 F

Certains prix ne sont pas encore connus, nous consulter avant commande. +port 85 F
Plus de détails matériels sont accessibles sur notre SiteWeb

Pilotage de Ghostscript via DOpus, Browser...

Lors d'un article précédent (ANews 106, p36), nous avons découvert Ghostscript, qui permet de traiter des fichiers Postscript ou PDF. Son gros défaut est de ne proposer qu'une interface CLI assez rébarbative pour l'utilisateur de base. Nous allons voir maintenant comment piloter Ghostscript avec un gestionnaire de fichiers afin de l'utiliser le plus simplement possible.

Introduction

Cette intégration passe donc par deux étapes, l'identification d'un fichier Postscript/PDF et le lancement de Ghostscript pour une action donnée.

Cet article donne à chaque fois la **méthode générale** pour réaliser ces opérations, cette méthode étant utilisable avec n'importe quel gestionnaire de fichiers. En guise d'exemples, j'ai choisi les logiciels suivants :

- *Browser II* (shareware)
- *Directory Opus 5.5* (commercial)

Ces deux logiciels proposent en effet deux approches totalement différentes de la configuration de types: Browser II (basé sur la bibliothèque **whatis.library**) repose sur un fichier texte tandis que Directory Opus dispose de sa propre interface de configuration.

Identification d'un fichier Postscript/PDF

Les fichiers de type Postcript et PDF sont reconnaissables par leur extension (.ps et .pdf) ainsi que par une entête particulière: (%!PS- pour un fichier Postscript et %PDF- pour un fichier PDF). Nous pouvons donc configurer nos gestionnaires pour qu'ils identifient ces fichiers en se basant à la fois sur l'entête et l'extension. Ayant obtenu des résultats étranges avec l'identification de l'entête je me suis contenté de l'extension.

Méthode générale : identifier comme fichiers Postscript tous les fichiers finissant par .ps et comme fichiers PDF, tous les fichiers se terminant par .pdf.

Browser II : ajouter les lignes suivantes au fichier S:FileTypes

TYPE "POSTSCR" SUBTYPE Text NAMEPATTERN "#?.ps" ENDTYPE

TYPE "PDF" NAMEPATTERN "#?.pdf" ENDTYPE (voir fig.1)

Directory Opus : ajouter 2 nouveaux types aux caractéristiques suivantes (les champs sont en anglais car j'ai fait les tests

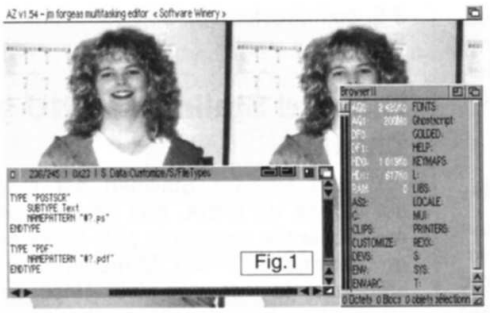
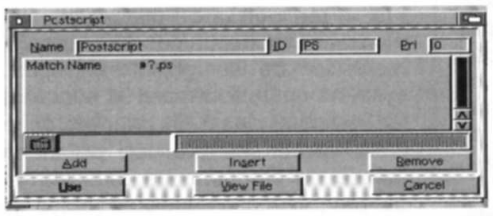


Fig.1

sur cette version)

Name : Postcript ID : PS, Match Name : #?.ps

Name : PDF ID : PDF Match Name : #?.pdf (voir fig.2, ci-dessous)



Une fois cette étape terminée, les logiciels savent identifier ces deux nouveaux types (un reset est cependant nécessaire pour Browser II).

Utilisation de Ghostscript comme afficheur

Une des fonctions les plus utiles de Ghostscript est de permettre la visualisation de fichiers Postscript ou PDF. Puisque ces types sont maintenant reconnus, nous allons assigner leur affichage au double-clic du bouton gauche de la souris. Il ne faudra pas oublier que Ghostscript est plutôt gourmand, donc il faudra qu'il ait une taille de pile qui lui permette de fonctionner sans que notre vieil ami le Guru vienne nous rendre visite.

Méthode générale : affecter une valeur de pile de 150 KO, puis lancer Ghostscript de la façon suivante :

gs -q -sDEVICE=amiga_ custom -dBATCH fichier

Cette syntaxe permet de lancer Ghostscript en mode 'discret' (pas de messages de diagnostic) et en mode batch (pas besoin de taper 'quit' à la fin de l'interprétation), la sortie se faisant sur un écran dédié.

Browser II : ajouter les lignes suivantes au fichier BrowserII.menu (voir fig.3)

AUTOCMD "POSTSCR" RUN WIN "CON:0/16/340/50/GhostScript/CLOSE/WAIT /SCREEN BrowserII" STACK 150000;gs -q -sDEVICE=amiga_custom -dBATCH []

AUTOCMD "PDF" RUN WIN "CON:0/16/340/50/GhostScript/CLOSE/WAIT/SCREEN BrowserII" STACK 150000;gs -q -sDEVICE=amiga_custom -dBATCH []

Il faudra bien sûr configurer Browser II pour que le comportement par défaut en cas de double-clic soit de lancer une auto-cmd (voir fig.4).

Directory Opus : éditer les types Postscript et PDF pour que le comportement associé au double-clic soit le suivant

AMIGADOS : STACK 150000

AMIGADOS : gs -q -sDEVICE=amiga_ custom -dBATCH {f}

Ces commandes sont identiques pour les

Fig.4

2 types, et doivent également comporter le flag 'Output to window' (voir figure 5).

NB : en procédant de cette façon, Ghostscript va demander à chaque fois de préciser le mode d'écran à utiliser pour l'affichage. Selon la documentation, il serait possible de donner ce mode automatiquement, via une option, mais même en suivant les instructions à la lettre, je n'y suis pas parvenu.

Conclusion

Il va sans dire que cet article n'est pas exhaustif: je n'ai en effet décrit que la base pour piloter Ghostscript via un gestionnaire

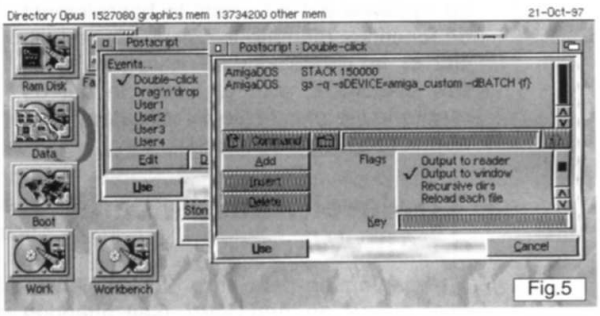


Fig.5

de fichiers. Il y a encore énormément de choses que l'on peut faire avec cet excellent logiciel, notamment l'utiliser comme filtre d'impression ou comme convertisseur PS <-> PDF (la méthode à utiliser est similaire à celle employée pour l'affichage de fichiers Postscript/PDF, il suffit de modifier la ligne de commandes).

Versions : Ghostscript 5.01, Directory Opus 5.5, Browser II 3.09

Machine de test : Amiga 1200T 030/82/50 MhZ; 2+16 MO, AGA, KS/WB 3.1

```
36/179 1 0x43 1 5 Data:Divers/BrowserII/BrowserII.menu
AUTOCMD "Tex DVI"    RUN Work:PRO/TeX/sdvi []
AUTOCMD "PPM"        RUN Aq1:Gfx/Viewers/PPM2AGA [] Ram:ppmtmp ; Aq1:Gfx/Viewers/Visage Ram:ppmtmp ; DELETE
AUTOCMD "XPK WAV"    Run Aq1:Divers/ObjectView [:] PUBSCREEN=BrowserII IMMEDIATE
AUTOCMD "LZX"        RUN WIN "CON:0/16/640/230/Contenu de l'archive Lzx/CLOSE/WAIT/SCREEN BrowserII/MINI/JUM
AUTOCMD "POSTSCR"    RUN WIN "CON:0/16/340/50/GhostScript/CLOSE/WAIT/SCREEN BrowserII" STACK 150000;gs -q -s
AUTOCMD "PDF"        RUN WIN "CON:0/16/340/50/GhostScript/CLOSE/WAIT/SCREEN BrowserII" STACK 150000;gs -q -s
AUTOCMD "Unknown"    RUN Boot:C/xmore PUBSCREEN BrowserII []
```
Fig.3

Classes, objets et instances

Programmer en Java nécessite de connaître le paradigme de programmation orientée objet. Après, tout le reste vous apparaîtra comme une simple formalité: syntaxe, connaissance des classes fournies par Java en standard...

Le mois dernier, je vous proposais de revenir ultérieurement sur la phrase "un microprocesseur universel qui n'existe pas". Ce mois-ci, je vous conseille de regarder à la page 27 du numéro 107 le passage *Jazz ou Java* dans lequel Georges Tarbouriech fait le procès (pertinent) de Java (bien qu'il dise qu'il ne le fera pas!) et qui évoque à la fin, la sortie prochaine d'une électronique Java.

Revenons maintenant sur les notions de classe et d'objet au travers d'un exemple qui n'a rien d'informatique: une classe (une classe au sens scolaire n'a aucun rapport avec le terme de classe en programmation objet) de cours élémentaire et une institutrice. Imaginons que l'institutrice donne un modèle de poupée au tableau... et demande aux élèves de confectionner cette poupée. Ils ont du tissu, de la colle, du carton, du fil, des aiguilles à leur disposition. Juste avant de donner le départ, la maîtresse précise qu'elle veut que la poupée lève les bras et les jambes lorsque nous tirons sur un fil qui lui est rattaché.

Voilà un modèle d'objet, il est au tableau, il est abstrait, c'est ce qu'on appelle une **classe**! Quant aux poupées que nos chérubins réalisent, ce sont les **instances** de ce

Slogan de Sun

modèle... de vrais objets bien palpables !

Les caractéristiques physiques de la poupée sont appelées **attributs**. Le fait qu'elle puisse bouger s'appelle une **méthode**.

Le paragraphe précédent est très important, il vous résume le principe de programmation orientée objet.

Revenons à l'informatique

Imaginez que vous vouliez créer un jeu dans lequel de nombreux aliens interviennent. Alors, comme l'institutrice précédemment, vous indiquez à l'ordinateur le modèle d'un alien (c'est une classe!). Si à un moment donné de l'exécution de votre programme vous avez besoin d'un alien dit Grodoi, d'un vrai, vous devez procéder ainsi:

Alien Grodoi=New Alien();

L'ordinateur réagit comme un élève et vous fabrique une instance d'un alien: un objet.

Voici maintenant les définitions, de vraies définitions incompréhensibles puisqu'elles s'appellent mutuellement: il s'agit d'un véritable dictionnaire:

classe: modèle d'objet

objet: instance de classe

instance: un objet particulier conçu à partir d'une classe

Nous ne parlerons plus d'objet à propos d'instances, ça ne se fait pas ! Comprenez que c'est mal élevé, seulement il fallait bien faire apparaître le mot objet pour que la programmation objet ait un sens.

Pour finir, vous pouvez consulter l'exemple. J'expliquerai en détail ce programme la prochaine fois (nous verrons comment ça marche et dénoncerons quelques-unes de ces pratiques honteuses). Il est là parce que je l'avais promis mais en fait je n'aurais jamais dû promettre parce qu'il aurait fallu qu'il apparaisse la prochaine fois ! Mais bon... Sachez une chose importante toutefois, avant de vous poser trop de questions: une application Java est considérée elle-même comme une instance, une instance d'une classe d'applications que connaît l'interpréteur Java. Voilà pourquoi il apparaît deux classes dans le programme. Mais afin de ne pas vous embrouiller, je vous conseille d'occulter la classe programme et de décortiquer la classe alien (décortiquer un alien n'a rien de ragoûtant !).

EXEMPLE

Il ne faut pas que Java supplante tous les langages. D'abord parce qu'il est lent, et ensuite parce qu'il est restrictif. Restrictif ? Par rapport au fait qu'il prend ce qu'il y a de commun à tous les systèmes (voir l'encadré sur 100% Java). Lent? Bien sûr puisqu'il est interprété. Pour ce second problème, Sun investit dans l'optimisation de Java depuis quelques temps, d'énormes progrès sont encore réalisables... Une seconde manière de rendre plus rapide une application Java, est de "recompiler" son code pour la machine hôte juste avant son exécution.

```
EXEMPLE
class alien
{
  int age;
  int taille;

  public void Identification()
  {
        System.out.println("J'ai "+
            age+
            " ans et je mesure "+
            taille+
            " centimetres.");
  }
}

class programme
{
  public static void main(String args[])
  {
        alien Pierre=new alien();

        Pierre.age=22;
        Pierre.taille=180;

        System.out.println("J'ai "+
            Pierre.age+
            " ans et je mesure "+
            Pierre.taille+
            " centimetres.");

        Pierre.Identification();
  }
}
```

100% Java

Le fait que Java soit "multiplateformes" doit normalement vous poser quelques problèmes de taille. Par exemple, comment autoriser l'utilisation de deux boutons de souris alors que le Mac n'en a pas autant? Ou encore comment ouvrir une tâche pour AmigaOs dans un écran plutôt que sur une fenêtre? Il n'y a pas toujours vraiment de solutions. Aussi, Java peut paraître restrictif pour un système donné. C'est le revers de la médaille. Il est très sage de ne pas espérer (parce que ce ne serait pas forcément bien pour l'informatique) la disparition d'applications spécifiques aux "plateformes". Par contre, Microsoft, sous ce prétexte, donne la possibilité de développer des applications Java spécifiques à son OS.

La plupart des entreprises ne voient la distribution de leurs applications que sur le marché Windows... Elles risquent donc sans y réfléchir vraiment, de créer des applications Java non profitables au reste du monde informatique.

Ce problème n'est pas anodin. Il est peut-être à l'origine du combat informatique le plus important à l'aube du deuxième millénaire. En adoptant cette stratégie, Microsoft balaie d'un seul coup le risque de voir s'effondrer son marché.

Pour palier à ce problème, Sun a inventé le label 100% Java, garantie qu'il s'agit d'une application utilisable sur n'importe quel interpréteur Java. De plus, il vient d'intenter un procès à Microsoft, pour que ce dernier distribue son kit de développement conformément aux exigences de Sun.

Programmons un utilitaire en E

Après l'article théorique du mois de novembre, nous allons passer à du concret en programmant un petit utilitaire. Celui-ci aura pour fonction de fermer une fenêtre, quelle qu'elle soit, mais en particulier une fenêtre WorkBench.

Le but du jeu est bien sûr d'éviter le plus possible de se fatiguer en évitant de cliquer sur le gadget de fermeture de cette fenêtre (et en plus, c'est plus rapide!). Bien sûr, l'intérêt en programmation pure est relativement restreint. Cependant, ce petit programme va nous permettre de mettre le nez dans les structures intéressantes de l'Amiga.

PREAMBULE

Avez vous déjà essayé de fermer une fenêtre du WorkBench, en utilisant par exemple Realtime Monitor? Si votre réponse est oui, vous avez sans doute constaté que votre adoré Miga plante lamentablement. Si votre réponse est non, relisez la phrase précédente. Mais pourquoi tant de haine? Parce qu'on ne peut pas fermer impunément une fenêtre du système qui communique avec la tâche qui lui est associée (surtout qu'ici c'est le WorkBench) ou attend des ordres de votre part (redimensionnement, fermeture...).

LA SOLUTION

En fait, il en existe deux. On peut chercher l'adresse de la fenêtre et faire un CloseWindow(). Cependant, cette méthode oblige le programmeur à faire beaucoup d'initialisations et surtout de veiller à ce que le système reste stable. Pour cela, il faut notamment vider le port de message de la fenêtre, s'assurer qu'aucun menu n'est attaché, etc... Cette méthode a comme inconvénient de plus faire partie de la bidouille que de la programmation système. Nous en utiliserons donc une autre qui consiste à envoyer un message à la fenêtre en lui signifiant qu'il est temps qu'elle se ferme. Le système fait alors comme si on avait réellement cliqué sur le gadget de fermeture et se charge lui-même des travaux ingrats.

FERME_FENETRE

Nous allons maintenant étudier le petit programme de ce mois-ci que nous nommerons CloseWBWindow. Les déclarations concernent la création d'un port de message afin de communiquer avec celui de la fenêtre, et la définition d'un message intuition. La première chose à faire est de déterminer quelle fenêtre est ouverte et de récupérer son adresse. Cela est d'une facilité déconcertante. Allons fouiller dans la structure intuitionbase (dont l'adresse est automatiquement stockée en E dans "intuitionbase"). L'adresse de la fenêtre active se trouve dans le champ activewindow. Profitons-en pour initialiser winuserport avec l'adresse du port utilisateur de cette fenêtre. Ensuite, nous créons un port de message personnel afin de pouvoir communiquer avec notre cible.

ON FERME

Bon, bon. Tout est prêt pour fermer notre fenêtre. Il suffit maintenant de préparer un message intuition (intuimessage) avant de l'envoyer. Dans la procédure closewin(thiswindow), nous commençons par allouer la mémoire nécessaire à un intuimessage. Ensuite, nous définissons dans l'ordre: le port de message de réponse (replymsgport qui est notre port personnel), la longueur du message à envoyer, et la classe du message (en fait, l'action associée au message qui est ici IDCMP_CLOSEWINDOW). Et hop, on envoie le tout grâce à un petit PutMsg(port,message). Il ne reste plus qu'à s'assurer que tout s'est bien passé en vérifiant qu'il y a bien un message de retour, et comme on ne veut pas prendre le risque qu'il y ait plusieurs réponses (crash assuré), on met le tout dans une boucle. Reste à mettre un peu d'ordre afin de libérer toute la mémoire (et éviter tout plantage).

CRITIQUE

Comme je ne suis pas parfait (loin de là) et que je viens de relire entièrement ce programme (je sais, c'est un peu tard, vu que c'est la fin de l'article), je vais faire mon auto-critique. Il eut été plus subtil d'éviter les variables globales et de faire une procédure closewin() avec des arguments, dans le style closewin(win,sendport, replyport). L'avantage est évident: c'est que cette routine pourrait être utilisable dans n'importe quel programme. C'est une sorte de programmation orientée objet. Les seules choses fixes sont les arguments et on peut retoucher n'importe quoi dans le programme tant que l'on conserve ces trois arguments en entrée. Je vous laisse méditer là-dessus et je commence ma conclusion.

IDEE INITIALE

Quand j'ai commencé ce programme (qui est ridiculement court, je vous l'accorde), j'avais dans l'idée de faire un utilitaire pour fermer toutes les fenêtres "parent" d'un coup. J'ai malheureusement découvert que cela avait déjà été fait, comme toutes les bonnes idées que j'ai, en général ;).

A propos, pour utiliser ce programme en l'état, il n'y a qu'une seule solution: l'assigner à une touche grâce à un utilitaire. En effet, il tente de fermer la fenêtre active, alors inutile d'essayer du shell. Joyeux noël à tous. A +

Pierre Girard

P.S: Amiga E 3.3 est arrivé sur Aminet!

```
MODULE 'workbench/workbench'
MODULE 'exec/ports','exec/memory','intuition
                                /intuition'
MODULE 'intuition/intuitionbase'
MODULE 'exec/nodes'

DEF winuserport:PTR TO mp
DEF thiswindow:PTR TO window
DEF intbase:PTR TO intuitionbase
DEF mymsgport:PTR TO mp

PROC main()
    intbase:=intuitionbase
    thiswindow:=intbase.activewindow
    IF (winuserport:=thiswindow.userport)=0
                    THEN CleanUp(0)
    mymsgport:=CreateMsgPort()
    closewin(thiswindow)
    CleanUp(0)
ENDPROC


PROC closewin(thiswindow)

    DEF intuimsg:PTR TO intuimessage
    DEF xecmsg:PTR TO mn
    DEF noeud:PTR TO ln
    DEF msg

    IF (intuimsg:=AllocVec(SIZEOF intuimessage,
        MEMF_ANY OR MEMF_CLEAR))<>0
            xecmsg:=intuimsg.execmessage
            xecmsg.replyport:=mymsgport
            xecmsg.length:=SIZEOF intuimessage
            intuimsg.class:=IDCMP_CLOSE
                                WINDOW
            noeud:=xecmsg.ln
            noeud.type:=NT_MESSAGE
            intuimsg.idcmpwindow:=thiswindow
            PutMsg(winuserport,intuimsg);

            WHILE msg<>0
                msg:=GetMsg(winuserport)
                EXIT msg=0
                ReplyMsg(msg)
            ENDWHILE
            DeleteMsgPort(mymsgport)
            FreeVec(intuimsg);
    ENDIF

ENDPROC
```

Les gestionnaires DOS

Tout d'abord, chers lecteurs, veuillez excuser l'interruption momentanée de la rubrique ASM de votre journal préféré, dûe à des raisons professionnelles. Ce mois-ci, nous attaquons une petite série sur l'explication et la programmation du coeur de l'AmigaDOS, qui nous mènera à l'exploration du monde étrange des DosPackets.

Principe général de l'AmigaDOS

Comme vous le savez peut-être (si ce n'est pas le cas je vous l'apprends), l'AmigaDOS est principalement un gigantesque protocole de communication entre tâches étendues appelées processus (Process). Pour cela, décomposons un accès disque, par exemple.

Tout au début de la chaîne, on trouve un programme, commandé par l'utilisateur - vous! - qui décide par exemple d'écrire un fichier sur le disque dur. Pour cela, il a ouvert la dos.library et ouvert un fichier par la fonction Open() en mode MODE_NEWFILE. La fonction Open() détermine, en examinant le nom du fichier donné en paramètre, le gestionnaire concerné. Cela peut passer par le décodage d'assignations, de liens logiciels (soft-links), la prise en compte du répertoire courant, mais je ne m'étendrai pas là-dessus. Le but est d'arriver au début de l'arborescence: un nom de volume (par ex. "Workbench:"), il faudra alors trouver le périphérique en charge de ce volume en traversant la liste des volumes montés ou en demandant l'insertion dans un périphérique par une requête à l'écran, ou directement le nom du périphérique lui-même si l'accès a été fait en utilisant directement celui-ci (comme "DF0:s/startup-sequence" par exemple).

Une fois cette recherche effectuée, la fonction Open() envoie un message au processus - appelé gestionnaire de périphérique (device-handler) - dont le nom est celui du périphérique privé des deux points (ex: "DF0" pour le lecteur de disquettes interne). Que dit ce message? "Ouverture de fichier en écriture", avec les paramètres nécessaires. La fonction Open() attend alors le retour du message, indiquant que le gestionnaire a traité la demande, et en exploite les résultats avant de rendre la main au programme.

Le gestionnaire, de son côté, a reçu le message, décode le nom de fichier, stocke toutes les informations nécessaires dans la structure FileHandle vierge qui lui a été passée dans le message, et entreprend toutes les actions nécessaires pour satisfaire à la demande. Ici, nous avons pris l'exemple d'un système de fichiers. Il existe donc (la plupart du temps, mais il y a des exceptions comme "RAM") un périphérique Exec "en-dessous" (par exemple le trackdisk.device pour les lecteurs de disquettes AmigaDOS). Le rôle de ce périphérique étant la prise en charge du stockage physique des données, c'est au gestionnaire de périphérique lui-même qu'il revient d'organiser les données, ce qui n'est pas une tâche très simple. Ensuite, il envoie ses ordres sous forme de message IORequest à la tâche en charge du périphérique Exec concerné pour l'écriture des données sur le disque, en attend le retour et exploite les résultats (erreurs, etc.). Tout le travail d'organisation est fait par le gestionnaire, les ordres envoyés au périphérique Exec se bornant à "écrire ce tampon de données en piste xx, secteur yy face zz du lecteur de disquettes". Lui s'occupe alors (quelquefois par l'intermédiaire d'une ressource) de piloter le lecteur en question.

Il peut également s'agir d'un gestionnaire de périphérique qui ne s'occupe pas d'un système de fichiers. Un des cas les plus simples est le gestionnaire "SPEAK:" chargé de la synthèse de parole: on lui envoie des données de la même façon mais il se contente de les traduire en phonèmes par l'intermédiaire de la translator.library, puis de les envoyer au narrator.device. Ce périphérique s'occupe alors de piloter l'audio.device qui produit les sons correspondant aux phrases à prononcer. Dans le cas d'un tel gestionnaire, le "nom de fichier" est souvent composé d'options indiquant par exemple (pour SPEAK:) la vitesse de prononciation, la hauteur de la voix, etc.

Il faut également citer le cas très particulier des gestionnaires de console comme "CON:", "RAW:" et autres. Ceux-ci, lorsqu'ils reçoivent un message de type "ouverture de fichier", créent un nouveau processus, distinct à chaque fois, pour gérer une nouvelle fenêtre Intuition. En accédant à "CON:", on provoque donc la création d'un nouveau processus, qui ne porte pas de nom mais auquel le CLI (par exemple) peut accéder au travers du mot réservé "CONSOLE:" ou "*".

Détails techniques

C'est ici que vont intervenir les fameux DosPackets: ils constituent le moyen d'interaction entre les différents processus relevant de l'AmigaDOS (et non d'Exec). Ce qu'il faut avant tout savoir, c'est qu'un processus est une tâche au sens Exec du terme à laquelle on a ajouté des données (en langage C, on dirait que la structure Process commence par une structure Task). Parmi celles-ci, il y a le champ pr_MsgPort de la structure Process, qui est une structure MsgPort telle que celles utilisées par Exec. C'est ce port de message qui sert aux fonctions de l'AmigaDOS lors de l'envoi d'un message à un gestionnaire, et au retour de ce message.

Quels sont donc ces fameux messages? Il s'agit de DosPackets. Cependant, les choses sont un peu plus compliquées car la structure DosPacket est toujours reliée à une structure Message. En réalité, c'est cette structure Message qui est envoyée au port de la structure Process. Dans cette structure Message, le champ ln_Name est alors un pointeur sur une structure DosPacket. Réciproquement, la structure DosPacket contient un pointeur sur la structure Message associée. Pourquoi faire aussi compliqué alors qu'il aurait suffi de mettre la structure DosPacket à la suite de la structure Message (comme Process et Task)? Héritage BCPL probablement. En attendant, il existe une structure, nommée StandardPacket, qui réunit Message et DosPacket de cette façon car c'est tout de même plus pratique. Cette structure n'existe que pour cela car rien n'oblige les structures Message et DosPacket à se suivre en mémoire. Il faudra en tenir compte lors de l'écriture d'un gestionnaire. Voici la structure DosPacket:

```
struct DosPacket {
  struct Message *dp_Link;   /* pointeur sur le Message */
  struct MsgPort *dp_Port;   /* port de réponse */
                             /* mn_ReplyPort n'est pas utilisé (pouquoi?) */
  LONG dp_Type;              /* action demandée */
  LONG dp_Res1;              /* Résultat primaire (en général OK/erreur) */
  LONG dp_Res2;              /* Résultat secondaire (code d'erreur) */
  LONG dp_Arg1;              /* et les arguments, dont la signification */
  LONG dp_Arg2;              /* dépend du champ dp_Type */
  LONG dp_Arg3;
  LONG dp_Arg4;
  LONG dp_Arg5;
  LONG dp_Arg6;
  LONG dp_Arg7;
};
```

Le champ dp_Type contient un code (ACTION_quelque chose) qui détermine l'action demandée par le paquet. Par exemple, l'ouverture d'un fichier en écriture provoque l'envoi d'un paquet de type ACTION_FINDOUTPUT. La lecture de données donne ACTION_READ. Les champs dp_Arg1 à dp_Arg7 dépendent du type de paquet, je ne vais pas tout décrire ici. Quant aux champs dp_Res1 et dp_Res2, ils correspondent aux deux résultats du paquet: le primaire (celui retourné par la fonction qui a envoyé le paquet par exemple) et le secondaire (fourni généralement par IoErr()).

Voilà, j'espère que cette courte introduction théorique vous ouvrira l'appétit car le mois prochain nous attaquerons la programmation d'un gestionnaire de périphérique AmigaDOS et j'expliquerai les détails de sa programmation.

Frédéric Delacroix
(Frederic.Delacroix@univ-valenciennes.fr)

Création de pages web (1)

1ère partie par Denis Bucher
(dbucher@amiganews.com)

Si vous avez toujours voulu créer un site sur Internet, sans jamais oser ou avoir le temps d'essayer, ou plus simplement si vous désirez commencer à présenter votre passion ou votre magasin, Amiganews a pensé à vous ! Durant ces prochains mois nous allons vous proposer cette introduction qui par la suite s'adressera aux experts que vous serez devenus ou que vous êtes déjà.

Avant tout il faut savoir que le format des documentsque vous mettrez sur votre site web, le HTML (voir encadré), permet de faire déjà beaucoup de choses de manière très simple.

Pour commencer, nous allons créer un petite page web toute simple, que tous les browsers actuels pourront afficher. (AWeb, Voyager, IBrowse sur Amiga, Netscape et MSIE sur d'autres plates-formes, Lynx, etc). En effet, vous avez peut-être déjà vu quelque part des standards HTML différents : 1.0, 2.0, 3.0, 3.2... Nous en reparlerons plus tard, car ça n'est pas nécessaire de connaître cela tant que l'on fait des choses simples.

Pour démarrer il vous faut simplement un éditeur de texte:soit un de ceux offerts avec AmigaOS comme *ed, edit* ou mieux : *MEmacs*; soit un éditeur commercial comme *GoldEd, vi*, ou le meilleur selon moi, *CygnusEd*. Ca serait bien d'avoir aussi un browser web (*AWeb, Netscape, IBrowse...*) pour admirer et vérifier vos créations.

Tout document HTML doit commencer par un "tag" (sorte de commande au milieu du texte) "<HTML>" et se terminer par un tag "<HTML>". En clair, notre document doit donc ressembler à :

```
<HTML>
</HTML>
```

Puis, le contenu de notre document HTML se divisera en deux parties :

- **L'entête**, qui sera délimitée par "<HEAD>" ... "</HEAD>". Elle contiendra par exemple le titre du document (qui en général apparaîtra comme titre de la fenêtre) entre "<TITLE>" et "</TITLE>".
- **Le corps** du document qui sera délimité par "<BODY>" ... "</BODY>". Le corps de notre document contiendra tout ce qui devra être affiché, par exemple un

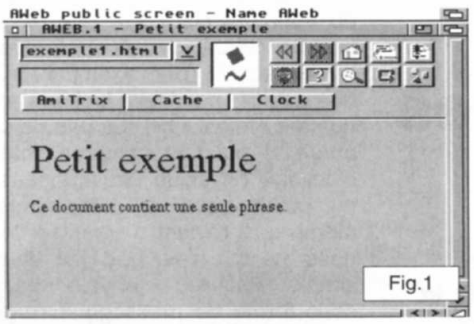


Fig.1

titre, du texte ou une image.

Essayons de modifier notre exemple ainsi :

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Petit exemple</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<H1>Petit exemple</H1>
<P>
Ce document contient une
seule phrase.
<P>
</BODY>
</HTML>
```

Arrivé à ce point, vous pouvez le sauver sous "exemple1.html" et admirer le résultat dans AWeb, par exemple (fig.1). Vous aurez aussi peut-être quelques questions :

- *Oui*, vous pouvez mettre un retour à la ligne où vous voulez, au milieu d'un phrase ou entre n'importe quels tags, le résultat sera le même.
- Le tag <H1> signifie "Heading 1", donc "Titre 1". Plus le nombre est petit, plus le titre est important.
- Le tag <P> signifie "fin de paragraphe", et introduit un espace, car le texte est formaté avant le tag. Vous pouvez introduire artificiellement un retour à la ligne avec <BR>.

Voici d'ailleurs une petite démonstration de la différence : Reprenez le document de tout-à-l'heure et effacez tout ce qui se trouve entre "<BODY>" et "</BODY>", et insérez-y ce qui suit.

Vous pouvez le sauver sous "exemple2.html" ... (fig.2)

```
<H1>Autre petit exemple</H1>
```

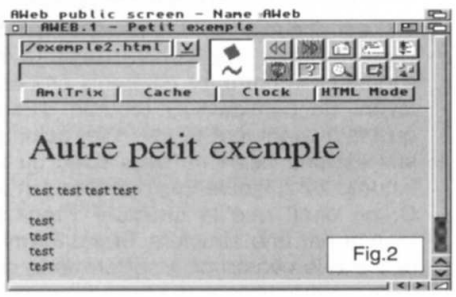


Fig.2

```
<P>
test test
test test
<P>
test<BR>test<BR>test<BR>test<BR>
<P>
```

Arrivé à ce point, on ne peut plus éviter de parler d'*hypertexte* (voir encadré). Pour illustrer le principe, créons un document appelé index.html et tentons ceci entre "<BODY>" et "</BODY>" :

```
<H1>Choisissez :</H1>
<P>
<A HREF="exemple1.html">Page
1</A>
<P>
<A HREF="exemple2.html">Page
2</A>
<P>
<A
HREF="http://www.amiga.de">
Site Amiga</A>
<P>
```

Le "A" vient de "ancrage" et en cliquant sur les *hyperliens* que vous venez de créer (fig.3), vous comprendrez vite

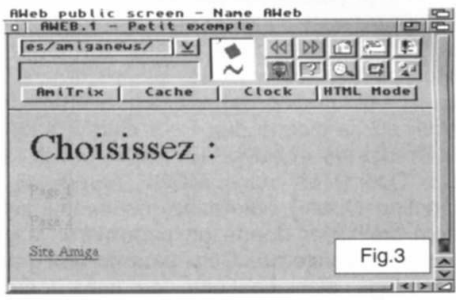


Fig.3

comment ça marche ...

Nous n'avons pas donné à notre fichier principal ce nom index.html par hasard : C'est le fichier par défaut du répertoire; ainsi, http://www.amiga news.com/ signifie en réalité http://www. amiganews.com/index.html ...

Pour finir cette première leçon don-

Lexique :

HTML : HyperText Markup Language. Il s'agit du format de texte utilisé pour créer les sites WWW. Comme son nom l'indique, il s'agit d'hypertexte (comme AmigaGuide).

Hypertexte : Format de texte, dont certaines parties sont cliquables et pointent plus loin, notamment sur d'autres documents.

WWW : World-Wide-Web (toile d'araignée mondiale) définit à la fois un site proposant des pages HTML et l'ensemble des sites sur Internet. Ces pages sont constituées de texte et d'images et parfois (de plus en plus) d'objets animés ou de sons.

"Web" : Abréviation de WWW.

nons une dernière touche à notre page : On va ajouter un copyright en fin de page. Cela protégera vos droits d'auteur, mais permettra surtout à ceux qui consultent votre page de vous contacter.

Reprenez le premier exemple (ou le second, si vous préférez ;-) et ajoutez ceci à la fin, mais bien-sûr avant </BODY> :

```
<HR>
<P>
1997                                <A
HREF="mailto:dbucher@amiga
news.ch">Denis   Bucher</A>   -
Dernières modifications le 25 Octo-
bre 1997
```

Le <HR> ajoute une belle ligne de délimitation (fig.4) et le "mailto:" signifie que l'hyperlien ne pointe pas sur une page mais sur une adresse email (la mienne en l'occurrence, alors n'hésitez pas à me poser des questions si quelque chose n'est pas clair :-)

Le mois prochain, nous verrons les commandes de ce mois plus en détail et les alignements de texte.Nous apprendrons aussi comment ajouter des images et les rendre plus adaptées au contexte, ainsi que quelques techniques pour accélérer leur transfert ...

Et peut-être d'autres choses encore !

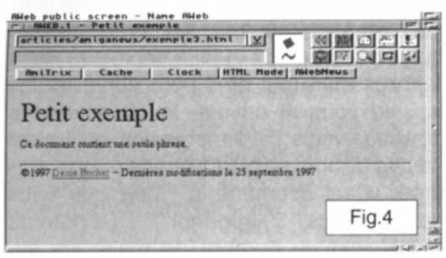


Fig.4

Suite de Fusion (page 15)

ment, ce n'est qu'un début en attendant la version PPC.

Au chapitre des drivers, si vous avez une carte graphique Picasso IV, essayez le driver "PIP 96" qui ouvre un écran Mac en 256 ou milliers de couleurs, dans une fenêtre sur le WB. Ceci sans ralentissement de l'affichage et avec le choix des résolutions, comme sous un écran Mac. La seule chose qui est ralentie, c'est le curseur de la souris, qui se traîne et qui dépose des flèches partout où il passe. Gageons que ce bug sera rapidement corrigé. Le passage du curseur Mac/Amiga (pour ceux qui ont une souris à trois touches) se commute grâce à la touche médiane de la souris, ce qui est bien pratique.

Encore une nouveauté à l'actif de cet émulateur, c'est le tableau "FUSION-Control Window" qui se trouve ouvert sur le WB après le démarrage de l'émulateur. Ce qui est génial avec cet utilitaire, c'est l'option "ICP" (pour Inter Communications Port Control Window), qui permet de monter les partitions Mac côté Amiga très facilement et d'y accéder en lecture-écriture avec Directory Opus, par exemple, pour y transférer tout ce que vous voulez. Visionner, lire, écrire, écouter, voir même décompacter des programmes Mac depuis l'Amiga (un programme compacté en Mac_lha s'est décompacté sans problème depuis un CD sur une partition Mac sous Dopus, alors qu'il était illisible sous Mac)! D'autres options y sont disponibles:

- "Device Control" avec la commande "Remount Ejected" soit remonter les "amovibles",
- "Video Control" pour choisir un autre driver vidéo,
- "CPU Control" pour activer ou désactiver les "instruction Cache" et "Data Cache",
-"Mac to Front" et "Power Off"! (le Mac).

Une petite remarque "négative": à chaque lancement du Mac, il vous propose de formatter une partition fantôme de 10 à 30 MB, ceci sur les deux machines de test. Une bizzarerie non encore élucidée à ce jour.

La course

Les premiers essais effectués, il est temps maintenant d'observer le comportement de cette nouvelle version pleine compétition euh... action! Pour cela, nous allons confronter FUSION aux chronomètres et utiliser "Speedometer" le bien nommé. Sur la grille de départ, pour la première manche, le turbo "Cyberstorm-060" du bolide est opposé à un Quadra 840AV dans une poursuite perdue d'avance par le vrai MAC!

Le tableau (fig2) donne les résultats de cette première manche. Là, on arrive déjà sans conteste dans le peloton de tête.

Deuxième manche, le bolide va toujours courir avec le même moteur turbo-compressé mais avec le nouveau mélange du Dr Jobs, l'OS 8 :-)))) Il n'y a pas de tableau mais on peut vous assurer qu'il "n'y a pas photo". FUSION se présente en tête pendant toute la course, avec plusieurs longueurs à l'arrivée.

Une dernière petite épreuve au volant d'un "vieux" bolide nommé Shapeshifter, qui affiche un certain kilométrage au compteur sans échange de moteur, avec seulement l'ajout du turbo 060 et qui ne supporte pas le nouveau mélange OS8! Le tableau (fig1), vous donne le relief de la course. Ca tient le coup, mais on ne peut pas gagner avec un tel engin; sur le terrain, la différence est vraiment très marquée (plus que dans les tests purs).

Le palmarès

Sans conteste, cette nouvelle mouture de Fusion confirme les pronostics: premier sur la ligne d'arrivée et premier de toute la saison. La facilité d'utilisation alliée à la puissance, conjuguée avec le support du nouveau système Mac, en font un émulateur vraiment impressionant et compatible!

Impressionné, on l'est encore plus lorsqu'on lance des applications exigeantes sur le Mac ou des jeux tels que Duke Nukem ou encore une séquence Quicktime en plein écran. Si Christian Bauer tombe en léthargie cet hiver, FUSION va sans doute devenir la nouvelle référence en matière d'émulation Mac sur Amiga. Pour détourner le slogan de SVM "touche pas à mon Mac", dites plutôt: "hé Mac touche pas à MA Amiga!" Merci M'sieur Drew ;-)

Configurations de tests

A 4000T - CyberstormPPC 060/604e-200Mhz
64MB Ram 64bits
Viking WideSCSI 2.25GB sur CyberstormPPC (partition sys Mac 300MB)
Micropolis Aires SCSI2 sur contr. SCSI A 4000T (2 partitions 250MB Mac)
Lecteur CD-Rom SCSI TEAC 16x SCSI sur contr. A 4000T
FUSION version2-MAC 0S 7.5 /MAC OS8

A 4090 Desktop - Cyberstorm MKII-060
32MB Ram 32bits
BigFoot 2.2GB sur contrôleur IDE interne (Partition MAC)
Lecteur CD-Rom TEAC 12x sur contrôleur IDE interne
Shapeshifter 3.8-FUSION version2-MAC OS7.5/MAC OS8

Pour information, le site qui s'occupe des informations, mises à jour (pour ceux qui ont déjà la v1.1) s'appelle:

http://www.ctaz.com/~msdei/

Pour les mises à jour, il faut envoyer un mail (selon les indications mentionnées), avec en attachement le ".dat" et ".key" de la version 1.1. En retour (ça a pris environ trois semaines!) Drew te retourne les fichiers adaptés!

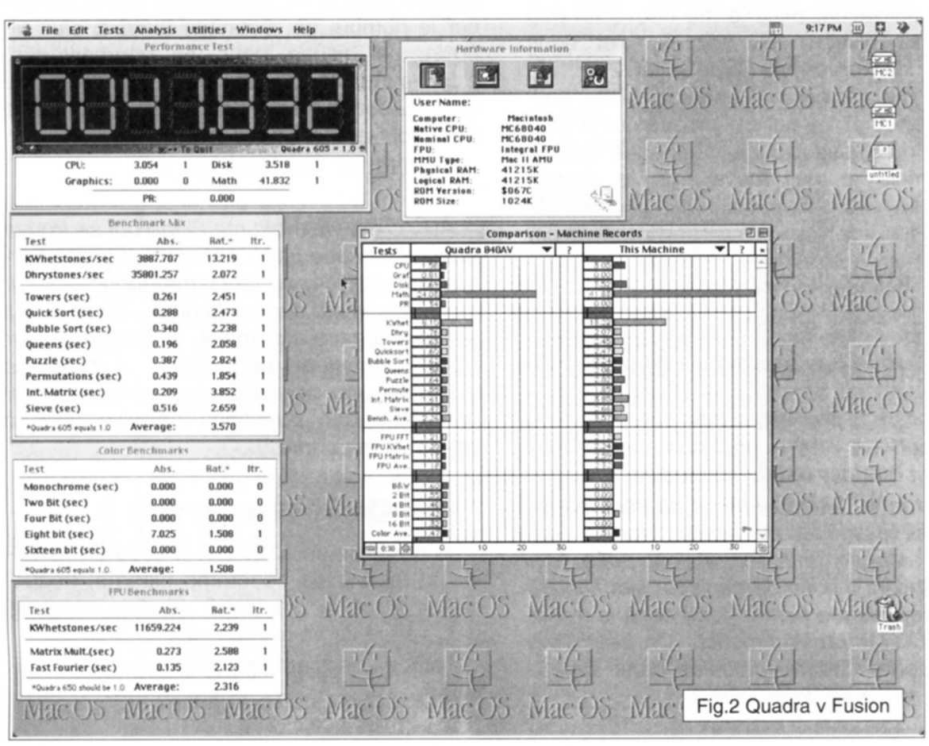


Fig.2 Quadra v Fusion

COURRIER DES LECTEURS

par Alain Bourgery

Ed: Alain déguisé en PCiste

Incroyable !

Imaginez : une société (QNX, www.qnx. com) vient de créer un système d'exploitation réduit mais qui comprend quand même une interface graphique et un brouteur, et le tout tient sur une toute petite disquette de 1,44Mo, bootable sur tout PC! On n'a pas l'impression d'avoir déjà vu cela? Il faudrait quand même rappeler à ceux qui testeront ce système que le WorkBench et un brouteur peuvent tenir sur une disquette, et dans l'absolu, le Kickstart pourrait aussi être logé sur cette disquette... de 880ko. Enfin, cela vient surtout en comparaison du système graphique de Micro$oft, qui occupe facilement 100Mo quand on installe quelques options...

J'arrête de parler de PC, je ne voudrais pas énerver J.-P. Pinon (charmant lecteur de province?) et je change de sujet: on parlait d'ICQ (prononcez Aïe Si Kiou, en anglais "I seek you", traduction: "je vous recherche") dans le numéro précédent, et quelques courriers m'ont demandé de quoi il s'agissait. Pour citer Mirabilis, la grosse société (d'après son adresse internet) qui distribue la version (gratuite pour l'instant) d'ICQ, il s'agit d'un programme pour l'Internet qui permet de savoir si ses amis sont présents sur le réseau au moment où l'on s'y trouve.

Accessoirement, vous disposez d'icônes permettant de lancer facilement les applications les plus courantes de l'Internet. L'utilisation d'ICQ entraîne l'attribution, par le serveur de Mirabilis, d'un numéro d'identification (UIN) qui permet à quiconque de vous joindre, sans même connaître votre adresse internet (pratique si vous en changez souvent). J'ai personnellement testé ICQ et mon numéro est le 5714876, celui d'AmigaNews le 5103740, n'hésitez pas à nous ajouter dans votre liste si vous testez ICQ...

On veut parler !

Cher ANews

Il y a quelques années, votre ex-confrère Amiga Revue avait lancé une rubrique où les lecteurs pouvaient donner leur avis sur les améliorations à apporter à propos du système d'exploitation, du hardware ou de la politique commerciale à suivre pour relancer l'Amiga. Avec le rachat par Gateway et son ouverture d'esprit, votre magazine pourrait peut-être reprendre cette idée. Amiga News pourrait ainsi servir de pont entre ses lecteurs et Amiga Inc. En instaurant un dialogue entre les utilisateurs d'Amiga. Amigalement vôtre.

Paul Vauthier (51 Fleury la rivière)

AB : Vous êtes un de nos plus fervents lecteurs pour ce qui est de nous communiquer vos remarques sur l'Amiga et son devenir, et j'aimerais que vous m'excusiez de ne pas vous avoir publié plus tôt. Le courrier des lecteurs est aussi là pour publier ce genre de lettre, comme il l'a souvent fait après chaque rachat de l'Amiga. Si vous consultez les anciens numéros (que Gateway doit avoir acheté, je pense...) vous pourrez y voir toutes les idées qui pourraient faire repartir l'Amiga, mais seuls les propriétaires de la marque peuvent en tirer profit.

BL: L'idée d'un pont entre les utilisateurs et le constructeur est toujours attirante, mais peu pratique. Le résultât serait une masse de données inexploitables (Viscorp avait tenté une opération de la sorte). Gateway a "pris la temperature" en distribuant des questionnaires à ses deux "conférences développeurs", mais il n'ira sûrement pas plus loin dans cette direction, sauf s'il a besoin d'éclaircissement sur un point spécifique. Les décisions majeures pour l'avenir de la plate-forme, seraient prises par les décideurs de chez Gateway après consultation avec les personnages-clefs de l'industrie, c'est à dire les développeurs importants et les quelques sociétés de taille qui subsistent sur ce marché, mais surtout en tenant compte de l'avis des équipes de marketing et développement propres à Gateway (et bien sûr les proclivités personnelles de Ted Waitt, fondateur de Gateway, car il semble que l'Amiga soit son "bébé").

Police !

Messieurs,

J'utilise Final Copy II, qui suffit largement à mon utilisation, mais je me trouve un peu limité au niveau des polices. J'ai donc acheté le programme TypeSmith 2.5F, qui devrait me permettre d'entrer d'autres polices PostScript, ce qui est indiqué sur la couverture du classeur qui accompagne TypeSmith, mais je ne trouve pas le moyen d'exporter une police qui soit reconnue par Final Copy ! Je vous remercie de votre aide.

Pascal Neumann (Tannay Suisse)

AB : Final Copy utilise deux types de polices :

- un format propriétaire de polices écran. SoftWood ne désire pas que ces polices puissent être converties, ni modifiées.

- un format Bitmap Amiga: ce sont les répertoires associés au fichier ".font". SoftWood autorise leur conversion, voire leur modification. Il suffit de déplacer ses fichiers et répertoires (de même nom) dans le répertoire FONTS: du Workbench. On peut alors les importer comme modèles dans TypeSmith et renverser le processus.

Net et OSI (sont dans un bateau)

Cher Anews

Je lis souvent cette revue, que je trouve géniale. J'aimerais savoir si l'Internet par le câble, le satellite ou les lignes électriques serait accessible pour l'Amiga. Bonne continuation.

Ruben Perez (38 Grenoble)

AB : Il ne me semble pas qu'il y ait une contre-indication, médicale ou non, à l'utilisation d'un mode de transfert quelconque pour le signal internet. Le problème réside uniquement dans l'absence de la partie logicielle nécessaire pour transmettre ce signal au brouteur devant le traiter.

Ed: Internet par câble est déjà là. Nous avons publié un article sur ce sujet dans le numéro 106. Des projets d'internet par lignes électriques sont actuellement en étude, mais à ma connaissance aucune mise en oeuvre d'un tel procédé n'a encore était annoncée. De toutes façons, que ce soit par câble, satellite ou lignes électriques, ces procédés seront utilisables par l'Amiga comme pas d'autres ordinateurs.

J'imprime pas !

Bonjour à toute l'équipe ! Que pensez-vous de vous mettre en photo dans votre journal ? Comme ça, en vous écrivant on (on=tous les amigaïstes et éventuellement des PCïstes reconvertis) pourrait penser, lorsqu'on vous écrit, à la jolie secrétaire qui a son affreux mari tout près pour surveiller les mails... Je vous ai envoyé le 10 novembre un message mais j'ai l'impression qu'il n'est pas arrivé à bon port ! Ou seriez-vous surchargés? Ceci m'amène à l'idée que vous devriez nous informer (acheteurs d'AmigaNews) du nombre de mails, de lettres, du nombre précis de questions que vous recevez en un mois ou entre chaque édition. Mais je ne vous oblige pas à annoncer le nombre de réponses (sauf si plus de 60%). Je blague pour les pourcentages, c'est la qualité qui compte ! [...] Merci du fond du coeur (je ne blague pas) pour l'aide ainsi apportée et bonne journée, AmigaFan.

Yvan PILET yvan@scopus.ch

AB : C'est vraiment ma photo qui se trouve en haut de cette page, et les rôles sont inversés à la maison, ne fantasmez donc pas sur moi, mais plutôt sur ma femme... Pour ce qui est du nombre de mails, il tourne autour d'une trentaine par mois, à laquelle s'ajoutent une dizaine de courriers sur papier et parfois des questions de vive voix (à cause de ma photo !).

Oui, mais où ?

Je possède un A1200 et je voudrais installer un lecteur de cédéroms externe. Lequel choisir et où le brancher? Je vous remercie par avance de votre réponse.

Patrick Hermant patrickhermant@ minitel.net

AB : Deux solutions, un lecteur à la norme ATAPI, qui se connecte sur le port IDE de l'Amiga (en esclave derrière le disque dur si vous en avez un, avec un quadrupleur genre IDEMux si vous avez déjà deux disques durs), ou un lecteur à la norme SCSI qui se connecte sur une carte SCSI (soit interne sur une carte accélératrice, par exemple, ou externe sur le connecteur PCMCIA, comme la Surf Squirrel). Dans les deux cas, il vous faudra un gestionnaire du système des fichiers sur CD, comme CDFileSystem (voir articles dans le n°82, page 55, le n°90, page 57 et les news dans tous les numéros...).

A propos de Traitement de TEXte

A noter à Cologne la démonstration de "DECISION-Writer, un éditeur WYSIWYG pour TeX/LateX et fichiers poscript. Les commandes TeX sont interprétées de suite et l'on voit en direct, dans la fenêtre principale, ce que l'on tape. Le 'drag and drop' fonctionnait aussi (pour les mêmes types de fichiers) et le fichier apparaissait aussitôt. A priori ça avait l'air fonctionnel, l'interface était correcte (avec des barres de boutons, menus) mais l'auteur n'a fait que cela en deux semaines et a dit que le programme serait terminé vers avril 98 (le .pdf sera supporté). A noter que les versions Linux (qui en est au même niveau de développement que la version Amiga) et Windows sont développées simultanément. "Where do you want to go gogo today ?" (c) Microsoft

Eric Giguere eric.giguere@ramses.fdn.org

AB : Précisons pour les lecteurs non avertis que TeX/LateX est un éditeur de 'textes comportant des formules', idéal pour ceux qui (ab)usent de formules mathématiques et/ou chimiques (voir article dans le n°91, page 50). Il est rébarbatif car on ne voit ce qu'on fait qu'une fois l'impression terminée : si DECISION-Writer sort, il pourra attirer nombre de profs dans son sillage.

Ed: Ce n'était pas une lettre d'Eric Giguere mais un mail envoyé par lui sur les newsgroups. Enfin, ce n'est pas grave, merci Eric.

L'aut' bord

Bonjour,

Je m'appelle Jean Lamontagne, j'habite au QuéBec (Canada). Je suis un vrai mordu Amiga. Je dois dire que j'ai quand même goûté au PC, mais quand tu aimes travailler avec un Amiga, le PC te déçoit beaucoup 8-). De mon côté, j'ai un Amiga 1200, Blizzard 68030 à 50MHz, cédérom 10X, HD 1,6Go, 10Mo de mémoire, moniteur 1942 : bref, tout ce qu'il faut pour faire rouler quelques bons jeux, mais ils se font rares... Mais j'attends encore que quelque chose bouge, comme tous les amigaïstes du monde.

PS : Pour faire une remarque, dans votre revue, à la page CLUB, au paragraphe QUEBEC, il y a le clap. Il existe toujours, mais le BBS n'est plus de ce monde. Ils sont maintenant sur l'Internet (www.clap.qc.ca). Salut.

Jean Lamontagne jlamontagne@qui.qc.cq

Moi aussi, je grave...

Bonjour,

Juste un petit mail pour vous dire la configuration avec laquelle je grave: Amiga 1200, Disque Dur SCSI 1,2Go externe (+ 800Mo IDE interne). Les deux peuvent graver sans problème. J'ai une DKB Cobra 68030 42MHz avec 68882 + 16Mo de RAM (marche aussi avec 8Mo pour graver), WB 3.0, MCP (si, si), graveur CDD2000 Philips externe, Lecteur CD Sanyo (de m...e) externe.

Je n'ai jamais eu de vrais problèmes à condition de passer des images ISO. J'utilise MakeCD 2.4 (de manière très ponctuelle) et BurnIt DAO 1.25 - que j'ai payé assez cher (1000F) pour qu'il marche. Les deux softs marchent fort bien et sont agréables d'usage. Malheureusement, je déplore le manque de sérieux de l'auteur de BurnIt qui en gros, quand il y a une bogue, dit: c'est de votre faute, et qui de plus, refuse de répondre à mes mails au sujet de mises-à-jour (1.26, 1.28) et surtout au sujet de la version 2.0 ! Voilà...

PS Au sujet du transfert PC/AMIGA, je recommande le soft AMI2PC 3.08 qui permet FACILEMENT des transferts par câble parallèle)

Gabriel Hiriart, gabriel.hiriart@wanadoo.fr

La plaisanterie du mois

Vu sur comps.sys.amiga.hardware:

Un débutant a demandé:

>Quel est le meilleur moyen d'accélérer un Amiga 500?

Réponse immédiate d'un vieux routard:

>Le lancer à très grande vitesse.

Cependant, une deuxième réponse est rapidement arrivée pour expliquer qu'un Amiga 500 est encore utile pour de nombreuses tâches. Par exemple, le mailing list TeamOne, qui compte bon nombre d'adhérents intéressés par le sujet du PIOS ONE, tourne sur le 500 de Randy Vice.

Nicole Gottfried d'Amiga International sur le stand Amiga à Cologne

CD JEUX MATERIEL

Software PARADISE

Matériel

Amiga 1300 Ti, livré avec clavier Amiga séparé, alimentation interne, workbench et rom 3.1 ainsi que les manuels français....3389 F
Amiga 1300 Ti + , Idem mais avec scandoubler interne....3999 F
Amiga 1400 Ti, livré avec une carte Zorro II (5x ZII, 2xPCI, 1 vidéo slot optionel)....4949 F
Amiga 1500 TI, livré avec une carte Zorro III (5xZIII, 2xPCI, 1 controller Fast SCSI 2, 1 slot carte cpu A4000 et vidéo slot optionel)....6389 F
Tower Infinitiv Zorro II....2290 F
Clavier Win95 + adaptateur....139 F
Bus Zorro II Micronik....1490 F
Bus Zorro III Micronik....3189 F
Extension 5.25....290 F
Extension 3.5 interne....90 F
Adapateur 2 lecteurs de disks internes....229 F
Adaptateur Pcmcia 90 °....245 F
Alimentation interne 230W....449 F
Lecteurde disquettes HD....590 F
Tower A4000 +carte ZIII,....2790 F
Scandoubler interne pour A1200....690 F
Scandoubler interne pour A1200T/A4000..599 F
Moniteur 15' Smile, pitch 0.28....1990 F
Moniteur 17' Smile, pitch 0.28....3590 F
Rack extractible IDE....109 F
Rack extractible SCSI....159 F
Disque dur IDE 3.5, 2.1 go....1490 F
Lecteur cd-rom ATAPI x 24....650 F
Lecteur cd-rom x12 SCSI....850 F
16 mo simms 32 bits 60ns....270 F
32 mo simms 32 bits 60ns....590 F
Adaptateur souris PC pour Amiga....nc!
Souris et tapis Frog Design....145 F
Souris Acid....97 F
Digitaliseur audio Megalosound....350 F

cd-rom

Aga experience 3....135 F
Aga tool kit 97....109 F
Anime babes special édition....175 F
Amiga develloper cd....89 F
Amiga forever 1.0....227 F
Amiga tools 7....125 F
Aminet 8,10,12, 13, 15....25 F
Aminet 18 ou 19 ....79 F
Aminet 20, 21 ou 22....85 F
Aminet set 1, 2 ou 3....129 F
Aminet set 4....199 F
Aminet set 5....219 F
Assembly cd, the 3rd phase....70 F
Fontamania....159 F
Golden démos....95 F
Giga graphic set....149 F
In-to-the-net....155 F
Kara collection....137 F
Magic publisher....179 F
Magicwb enhancer....99 F
Meeting pearl 4....59 F
Mods anthology....206 F
P.Os pre-realease....175 F
Rhs erotic collection....89 F
Workbench adds on....59 F

Vous désirez un catalogue complet des produits que nous distribuons....Nous contacter!

frais de port logiciels 35 F
frais de port matériel 80 F frais de port tour, écran 100F

Software Paradise
C-A du BAB
39 Rte de Lamouly
64600 ANGLET

TEL 05-59-58-20-88

CLUBS - CLUBS - CLUBS - CLUBS

02 Ultr'Amiga, 37 Impasse Paul Langevin, 02430 Gauchy. Tél 03 23 64 40 18, FAX 03.23.64.12 21
06 Amigazur Club, 33 rue Joseph Flory 0615020 rue Contant, Cannes la Bocca, tél 93 90 84 51, tél 94 53 72 88
08 Amiga Club Ardennais 30 chemin des Romains 08200 Sedan 03 24 27 03 42
10 Club Informatique F.S.E Lycée de Lombards, 12 Av des Lombards BP 766 10025 Troyes Cédex 25 82 58 34
13 VAV Video 165 rue Breteuil 13006 Marseille Tél: 91 53 10 10
13 Frontieres Informatique 52 rue d'Italie 13006 Marseille tél 91 42 83 07
17 Club Oleron Informatique, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
17 le 4A - Mr Georget Stéphane La Rivière 17210 Chepnlers
18 KLUB Amos France jeudi et vendredi après-midi BP 133 18003 Bourges Cédex Tél 48 65 14 56, Fax 48 24 83 75
22 microtel club, Comité d'Animation de Robien, Place de Robien, 22000 St Brieuc
26 CLUB Informatique de Montélimar, 29 Boulevard du Général de Gaulle (impasse Teste) , 26200 Montelimar, tél 04.75.53.01.48. email: cim.club@infonie.fr. Ouvert tous les samedi de 14h00 à 19h00.
30 Association Micro Quest - Amiga Club de Nîmes, 20 Rue Anaïs, 30230 Rodilhan - Tel: 06 14 12 60 45 - Tel/RTC: 04 66 20 47 82 -
Email: Club,amiga30@hol.fr
31 Club Amiga St-Orens, réunion tous les jeudi soir à partir de 20h. Pour tous complément d'informations contact par minitel où modem tél 61 39 11 47- 7j/7 - 24h/24.
31 Alliance Micros, réunion tous les premier samedi du mois à 14h, Contacter Yves Labre, 2C rue Charles Beaudelaire 31270 Cugnaux, tél 61 92 30 70
33 BUGSS user group Bordelais La Maison des Associations, 19 rue Pierre Whien, 33600 Pessac. FAX 05 56 46 36 49, email buggs@chez.com
33 Club CIFL (Club Informatique Familiale et de Loisir), Pour tout renseignement: Mme Dubaquier Marie-Suzette 58 Av de la Libération 33380 Mios Tél 56 26 42 75.
35 Rennes Amiga Club, BP 1832, 35018 Rennes Cedex 7. Tél 99 79 27 78,
Email rac@cybera.anet.fr
35 Club ALI (association Lécousse Informatique). Ecole Montaubert, 14 rue de la Dussetière, 35133 Léousse. Tél 99 99 52 81
37 Pixel Art 4 avenue du Général de Gaulle 37000 Tours
38 Club Apogee BP 6 38620 Montferrat. Tél 76 32 38 41 S Parenton
38 Espace Info MJC de Vienne 11 quai Riondet (2ième étage) 38200 Vienne. Rens. MJC de Vienne 74 53 21 97
38 International Amiganetwork Club c/o AN DER BENDE Le quai Jacques M. 38160 ST. Antoine l'Abbaye. Tél et fax: 04 76 36 44 28 Extention 1024 - 3615 INFODEX code IANC
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58 06 25 24
45 Club AMIS 6 rue des Capucins 45650 ST Jean le Blanc. Tél 38 52 97 39. Sammy@hol.fr
54 Association MANOR Loi 1901. Contact: DIASIO Joseph, Quartier Mermoz, BT-D2 1èr étage, 54240 Jooeuf.
57 Alpha Club Informatique Sarrgue mines Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87 95 25 03
59 Association Micro Loisir, 22 place Vauban 59370 Mars en Baroeul Tél 20 04 40 49
59 Ordileers Club Informatique, 9 bis rue du Géneral de Gaulle 59115 Leers. Tél 20 82 95 36 (sam 14h-18h, dim 10h-12h)
60 Atacom Picardie 44 rue du 1er Septembre D-60290 Cauffry - France tél 44 69 28 97.
62 Club Informatique CORTEX, ouvert tous les samedi de 14h à 18h. 4 rue Mallet Stevens, BP 653, 62228 Calais.
64 Micro Informatique Club d'Anglet 59 52 34 03.
67 Club Micro-Loisir 2 rue Kleber 67300 Schiltigheim tél 03 88 62 90 43
67 Association AMIGrAff - Club informatique Amiga - 17, rue Erckmann Chatrian 67400 Illkirch - Graffenstaden. Tel: 03.88.66.57.21
72 ATOL, William Laurent, 8 rue du parterre, 72000 Le Mans, Tel 43.86.01.59
73 Interceptor 13 av J Jaurès 73000 Chambery
76 Esigelec, Club Amiga 1 rue du Maréchal Juin BP14 76131 Mont Saint Aignan CEDEX, bureau des élèves. Tél 35-52-80-37
76 Guru Amiga Club du Havre (Gach), 85 rue de la Bigne a Fosse, 76620 le Havre. Tél 35 48 37 12.
76 C.V.I Club Vidéo Iformatique 3 rue Michel Yvon - 76600 - Le Havre - Tél 35.22.86.94
77 Microtel Club, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60 68 67 83
77 Infelec Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
78 Corsaire Production. Association spécialisée dans la technique et la recherche en vidéo et informatique. Contact (joindre 1 timbre) Corsaire Production, 71 rue des Perrons, 78130 Les Mureaux. Tél & Fax: 01.30.91.40.34. http://www.perso.hol.fr/~corsaire E-mail: corsaire@hol.fr
81 Microtel-Club d'Albi 1 Av du général Hoche 81013 Albi CEDEX
92 Amiga 1000 Defenders 47 Av G Peri, 92500 Rueil Malmaison
92 Simon Informatique. Cercle d'utilisation A5000. Boite Postale n°11 92235 Gennevillier Cedex
93 Microtel Club Gagny, CMCL 21 av. des Verveines, 93220 Gagny. Tél 43.88.08.30
93 Club France Micro, BP 55 93390 Clichy S/bois Cédex

BELGIQUE

1160 Club Européen Amiga, M.J.A - 1979-1981 chausée de wavre. B-1160 Bruxelles. Tél INFO ++(32.2) 6.72.36.65 EXT 0256 - 3615 INFODEX (code) CEA
7500 Club P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
7120 GCCL-MICRO, club Amiga en Hainault. Siège central et section de Vellereille 064-33.79.46, section de Manage 064 45 83 18, section de Mons 065 34 89 27
Amiga Belgian Club (ABC) 067/33.11.1 (Soignies & sa région) 06/28.57.70 (Ath & sa région)
Amiga Club Bruxelles. Tél +32.2.332.44.20, GSM +32 75 248 948, email: frederic.merchiers.@ping.be

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) 3501, Côte Ste Catherine #212 Montréal, Québec H3T 1Z8
Club Amiga du Quebec, 5430 15e avenue , Montréal, QUEBEC CANADA. Web: http://www.moebius.qc.ca/CAQ, BBS : CONTACT PLUS (514) 684-7500, ou Pheonix BBS (514) 338-3798. Réunion tout les seconds jeudi de chaque mois de 19h a 20h au centre communautaire de Monkland.
Club Amiga de Quebec, 2580 Robert-Giffard, Beauport, Québec, (Canada) G1E 4H2. Web: www.total.net/~nimdchenier/claq/ Tél: Jocelyn Desroches (418) 622-1837. Réunions aux trois semaines, le samedi 13h30 à Télécom 9 au 150 René-Lévesque Est, Québec.

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, Sections Lausanne, Monthey, Jura. Adresse: Amiga Multitask Force, CP 297, Bergières, CH-Lausanne 22. Page WEB: http://www.mcnet.ch/amiga
1205 International Computer club Genève - Michel Matthey 8 rue Hoffman, 1202 Geneve
1219 Club Informatique du Lignon Amiga/Mac. 51, rte du Bois des frères, tél 022 970 02 66, BBS 022 970 02 61
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne

ESPAGNE

Club de Usuarios de Amiga de Zaragoza - Apdo. 246, 50080, Zaragoza. E-mail: cuaz@arrakis.es

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 11 numéros pour la somme de 100FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Genève.

AmigaNews - abonnements et anciens numéros

Abonnement de 11 numéros.....360 F
Pour l'étranger (tous pays sauf Japon 33F de port par numéro).....365F (Avion 495F), paiement par mandat postal ou carte bancaire uniquement.
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre ou photocopie. Les numéros précédents sont tous disponibles aux prix suivants (variable selon la quantité commandée):
1 à 10 numéros, 15F par numéro; 11 à 20 numéros, 14F par numéro; 21 à 30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus, 12F par numéro. **(Ajouter participation timbre: 15F pour la France métropolitaine et 30F pour l'étranger quel que soit le nombre de journaux commandés**).

Oui, je m'abonne pour 11 numéros **à partir du numéro.....**
(Délai d'enregistrement environ trois semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro. Délai de livraison environ 3 à 10 jours après les kiosques, sauf à l'étranger!)

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

Bon à découper ou à photocopier et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News à : **News Edition, 12 Rue Barrière, 31200 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'étiquette d'envoi.

PAR CARTE BANCAIRE

En France ou à l'étranger vous pouvez payer par carte bancaire (carte VISA ou autre carte portant les initiales CB) en inscrivant les détails de votre carte dans les cases ci-dessous. Vous pourrez aussi vous abonner avec votre carte bleue en téléphonant au 61.47.25.67

No: | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date | | | | | |

Date..... **Signature.....**

Les petites annonces sont payantes sauf pour les abonnés. Elles doivent nous parvenir avant le 12 du mois pour parution dans le numéro suivant à l'adresse: AmigaNews Petites Annonces, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse accompagné de votre règlement par cheque ou carte bancaire à l'ordre de AmigaNews. Tarif 25F la PA de 50 mots maximum + 10F par ligne supplémentaire. Envoi par FAX possible au 05 61 47 25 69.

Amimag, le FANZINE Amiga est dispo ! News, Tests, Dossiers, Internet... Toute l'actualité Amiga est dans le zine numéro un ! N'hésitez plus, venez rejoindre les lecteurs satisfaits du Mag'Belge. Pour en savoir plus, écrivez-nous à: AMIMAG, 13 rue de la Soierie, Bte 6, 1190 Bruxelles BELGIQUE.

CHERCHE:

CD Euroscene 1 et Euroscene 2 - 120 F les 2 CD port compris - Contacter Alexis au 02 41 46 17 39 ou par e-mail a: macmeally@mail.naonet.fr (Dépt 49).

VENDS:

Amiga 4000/030 2Mo ram, disque dur 270 mo, carte accélératrice GVPTurbo A4440 + 8mo, 2 lecteurs 3"1/2, syquest interne 44mo + 4 cartouches, carte scsi GVP série II, carte IV24 (genlock, digitaliseur, désentrelaceur, incrustateur RVB, entrée et sortie RVB et Y/C), écran commodore 1950 multiscan, souris + nombreux logiciels: Dpaint IV, brillance, Photogenics, Adpro, Cinemorph, Turboprint, vidéo backup, AsimCDFS, Adorage, Scala MM400, Vidéo director, DSS8+, Octamed, tutorial et nombreux jeux: l'ensemble 11 000 F - Tél: 05 59 31 82 91 (dépt 64).

Genlock VIDTECH Amiga S-VHS Composite Incrustation, volets titrage: 1800 F - Camescope CANON EX2 HI-8 objectif interchangable sortie entrer video Timecode: 15 200 F - Commutateur téléphonique Fax/Modem/Répondeur: 700 F - Fax SHARP FO276 Thermique Tél/Fax/Répondeur: 1600 F - Terminal numérique ABSAT sans abonnement Multisatelite: 1700 F - Tél: 03 81 95 37 63 (dépt 25).

AMIGA 1200 + DD 120 Mo; extension mémoire dkb 1202 1Mo, Genlock GST GOLD ASF Secam, écran 13' 1083S, Logiciels: Workbench 3.0, PageSetter 3, Excellence, Scenary Animator 4.0, Volumm-4D junior, DPaint IV, Scala 500; Jeux: Genesia, Gunship2000, Grand Prix, A 320, Ishar 3, F16, Civilization Prix: 2500 F - Tél: 01 48 08 78 82 (après 18h) (Dépt 94).

Dos A1200 + 1083s + HD Seagate 630 Mo: 2300 F - Carte scsi gvp hc8 + HOSCSI 700 Mo + 8 Mo Ram: 900 F - Achète Cyberstorm 060 et Cybervision - Dder Malik au 01 42 43 81 95 (après 18h) (Dépt 93).

Cartes VLab-Motion et graphique EGS-Spectrum: 1600 F les 2 - Amiga 500 Wb 1.3 2Mo + 2 lecteurs D7 + Sampler vidéo VIDI 12 + Sampler Audio + 100 D7: 600 F - Moniteurs 1083: 350 F - EGA: 200 F - Compaq couleurs: 100 F - Imprimantes Epson LQ400/500: 300 F pièce - Tél: 01 42 55 15 95 ou forr@club-internet.fr (Dépt 75).

Carte accélératrice pour 1200, Marque DKB 8 Mo: 600 F + Frs de port - Tél: 04 71 64 24 33 Après 20h (Dépt 15).

Pour 1200 DD 80 Mo: 400 F - Carte GVP 1208 4 Mo de Ram + 68882 à 33 Mz: 500 F - Ecran 10845: 500 F - Carte COMBO 322 pour 2000 : 400 F - Imprimante DMP 2160: 400 F - Modem: 400 F - Tél: 04 67 77 17 51 (Dépt 34).

Amiga 1200 DD 80 mo WB 3,0 + 2 mo + 68020 + imprimante C-130-SK + divers logiciels et jeux - Prix: 1500 F - Tél: 01 43 97 19 20 à partir de 18h (Dépt 94).

A1200 030/28 Mhz + DD 310 Mo + CD x 2 + Moniteur 1085 S + Alim 175 Watts + Imp HP 400 couleurs + nombreux logiciels et Jeux, Revues, Doc, Prix à déb: 4 500 F Port compris - Tél: 04 90 60 29 59 (Dépt 84).

A 2000 B, Carte accél. Blizzard 2060 - 50 Mhz - Contrôleur d. dur SCSI Norme 2 Barette mémoire 32 Mo - D. dur 510 Mo SCSI 2 - HD Seagate - Logiciels originaux - LW 4,0 - AD Pro, etc - Faire offre au 02 43 89 92 65 (Dépt 72).

2 cartes 1230 à 50 Mhz, 4 Mo, l'une à 800F, l'autre avec un coprocesseur à 33 Mhz à 1000F - Dominique à 04 78 74 03 81 ou 06 11 644 337 (Dépt 69).

A 2000 - OS 3,1 version Française - Moniteur 1083S - 1 lecteur interne - 2 joy stick - prix: 1500 F - Tél: 01 60 83 22 44 (répondeur) (Dépt 91).

Pour A1200 : Int. clavier ATEO + clavier: 300 F - Blizzard IV 030/50 + 8 Mo: 850 F - Soft IDE FIX 97: 200 F - CD ROM IDE ATAPI 12X: 600 F - Alimentation 200W Amiga/PC: 300 F - Tout port compris Tél: 04 67 28 81 91 (soir) (Dépt 34).

AMIGA 1200 + DD 540 Mo + Mon 1085s + Lect + Nb programmes - Neuf - Docs + joys - Prix: 1890 F - Stef au 04 77 33 60 34 (Dépt 42).

AMIGA 2000B 2.04, LECTEUR 1.76 Mo, CARTE GrandSlam SCSI+2Mo, disque 170Mo SCSI amovible, IMPRIMANTE BJ10, différents logiciels 3D dont CALIGARI BROADCAST 3.1 (dongle) - TOUS LES EMBALLAGES D'ORIGINE ET NOTICES SONT FOURNIS, plus lot revues AMIGA, l'ensemble 1300 F ou séparément à débattre au 01 41 19 93 54 après 20h (E-mail: 106151.1251@compuserve.com) (Dépt 92).

Carte d'acquisition vidéo V.lab Motion et audio Toccata PAL et YC acheté 12000F, vendu 6000F - TBC satv MSP 800 PAL et YC: 4500F - Genlock Syrius 1 pal et YC: 3500F - Table de mixage et effets 3D Videonix MXI: 6500F - Sony Diapo vidéo YC et pal neuf: 4000 F - Digitaliser V'lab YC sur port parallèle: 1500F - Carte 24bits OpalVision: 1000F - Matériel en très bon état, la plupart dans emballage d'origine - Pour tout renseignement tel heures de repas le soir 04 76 46 59 07 (Dépt 38).

Amiga 1200 ESCOM en Tour, Blizzard 040/40 mhz + 4 Mo, HD 210 Mo, CDRom x 4, Lecteur HD, Carte son âura 12 bits, IDE MUX, Clavier PC: 5500 F - Ecran M1438S: 1300 F - HD 1,2 GO: 800 F - Amiga 600 2 Mo: 700 F - Tél: 04 90 53 62 48 (Dépt 13) ou e-mail: gus@aix.pacwan.net.

Amiga 4000 Tour ATEO + Ram 50Mo + Cyberstorm060 MKTI à 64 Mhz + Cybervision64 4 Mo + Scandoubler + HD 2 x 1 Go Ide + CDROM 12X + Ide x 4 + GVP SCSI Serie II + GuruRom + ZIP 100 Mo (7 disques ZIP) + Docs - D7 et CDs + Internet sous Shapeshifter - Prix: 10 000 F -Vente séparée possible- Tél: 04 67 02 62 58 HB ou 04 67 40 45 61 DOM ou olvi@hol.fr Olivier (Dépt 34).

Modem US - ROBOTIC 33600 BAUDS - SPORTSTER: 700 F et Carte Accélératrice Blizzard 1240 TERC à 1300 F - Tél: 05 61 12 25 27 HR (Dépt 31).

Votre spécialiste Amiga

06 P.I.C.S INFORMATIQUE
13 Av. NOTRE DAME 06000 NICE
Tél: 93.13.82.21
DES PROS DE LA VIDEO SUR AMIGA ET PC VOUS ATTENDENT
FORMATION . DEMO . STATION DE MONTAGE . HARD . SOFT

29

31 INFONIX FRANCE
IMPORTATEUR : VIDI 12 & 24 , compatible PC .
CENTRE AGREE : Formation & Maintenance régional
DISTRIBUTEUR : Commodore , Apple, HP, STAR
SHOW ROOM agrée
VIDEO PRO CENTER AMIGA
(sur RDV) Tel: 61 41 26 09
Fax: 61 40 76 43
VIDEO PRO CENTER
Vente/Formation/Réalisation
Produits Vidéo/multimedia
2 bis Route d'Espagne 31100 TOULOUSE TEL: 61 41 26 09 Prof/particulier
SAV: 61 40 75 45

46 Formation
Montage Virtuel - Multimédia
Infographie 2D et 3D - PAO
Stages agréés chaque mois sur Amiga - PC - Mac hébergement et repas
Les films du Genièvre
Lacroix 46600 CREYSSE
Tel: 05.65.37.00.71 Fax 05.65.32.76.47

57 ACM Productions
8 rue des Vergers - 57890 PORCELETTE
Tél./ FAX 03 87 93 53 61
Spécialiste AMIGA/PC
Solutions de montage vidéo pour le particulier et le professionnel sur AMIGA ou PC
Equipement pour TV LOCALE
Démonstration sur R.D.V.

59 Art Com Vidéo
Light Wave 3D
* Réalisation de vos images de synthèse
* Calcul & Shoot de vos scènes ou images sur Béta SP, BVU SP, U-matic, Hi8, etc...
* Banque de textures fixes ou ANIMEES !!
51 Av Ste Cécile 59130 Lombersart - Tel: 03.20.93.96.92

CH

AGMO
La 3D et la Vidéo sur Amiga
"LA BOUTIQUE LIGHTWAVE"
DRACO & CASABLANCA
ALADDIN 4D, CINEMA 4D, GENLOCK, DD, WORLD CS, X-DVE, IMAGE FX, CD, etc...
IMPORT DIRECT USA
SHOW-ROOM sur RV
PARIS Tél. 01.45.270.453

CRASH SUR AMINET !

Alors que tout le monde a les yeux rivé sur les annonces de matériels (Pixel64, carte PPC, Boxer, ...), l'Aminet continue à être sérieusement perturbé, surtout le site principal américain "wuarchive.wustl.edu" qui est en restauration après un crash disk. On nous annonce sa restauration pour très bientôt! Heureusement les autres sites fonctionnent encore très bien, quoi qu'un peu perturbé dans leur approvisionnement en nouveautés. Un mois un peu plus calme que d'habitude, mais qui nous offre quelques nouveautés et de nombreuses mises à jour.

Les mises à jour

- AGA-Morph v2.0: Entièrement réécrit en assembleur, il profite maintenant d'un affichage et d'un temps de calcul amélioré de 10%.
- AHI v4.16: Quelques Bugs supprimés et support de deux nouvelles cartes (Maestro Pro et Concierto)
- ASM-One v1.30: De nombreuses améliorations et problèmes résolus.
- Digiboost v2.16: il peut gérer des échos par DSP, les scopes sont plus rapides de 50% et on peut noter une nette amélioration du chargement des XM.
- France Guide v2.0Beta7: La version finale approche à grands pas, mais, en attendant, on profite du redesignement de quelques cartes et d'informations plus complètes.
- GuideML v1.5: Quelques améliorations à noter!
- GuruStatistix v1.82: Apparition d'un programme de préférence et corrections du script d'installation.
- MPEGA.library v1.0: Merci à Stéphane Tavenard qui grâce à cette librairie, facilite grandement l'intégration du MPEG Audio dans de nouveau programme!
- Scout v2.10: Implémentation de classes BOOPSI, amélioration des fenêtres, fonctionnement à travers TCP/IP, ...

Un Atlas Allemand
GEOWORLD v1.0

GEOWORLD est, comme vous vous en doutiez, un atlas sur notre chère planète. A l'aide de la souris vous pouvez sélectionner un continent, un pays, une ville.

Apparaît alors une fenêtre contenant de nombreuses informations sur l'économie, la densité de population, les religions, le tourisme, ... Il est aussi possible de faire des recherches par écrit ou dans une liste (villes et pays). Cette version est pour l'instant limitée aux informations générales des pays et aux villes allemandes. Le logiciel est en allemand, mais on peut le localiser en anglais (misc/edu/GeoWorld_engl.lha). Les potentiels de ce programme sont intéressants, il ne reste plus qu'à attendre que ses auteurs complètent la base de données, ce qui ne saurait tarder. D'autre part, une version CD-Rom serait en préparation; l'Amiga aurait alors un véritable Atlas avec un grand "A".

+ Facile d'utilisation, assez complet
- Documentation en allemand, gestion de la base de données un peu lente.

Auteur : André et Ronny Beer
Shareware : 30 DM
Configuration : OS2.0+, 3Mo, 640x400x5 ou plus
Où : misc/edu/GeoWorld.lha

Un ToolManager allégé
HOTBAR v2.6

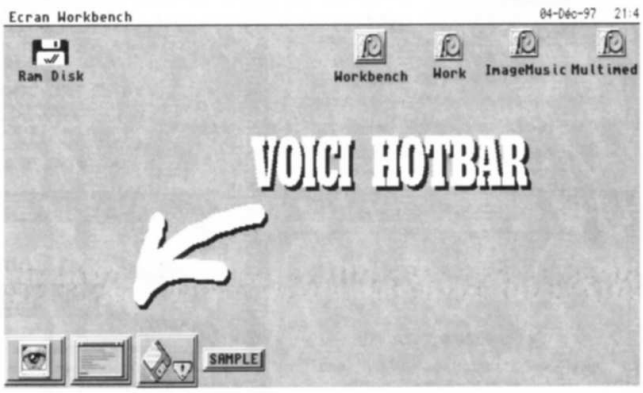
Ce programme va vous permettre de créer un menu sous forme de barre d'icônes, tout comme le fait toolmanager. Sa particularité est d'apparaître seulement lorsque vous pointez la souris sur un bord de l'écran en fonction des paramètres choisis.

Le paramétrage de ce logiciel se fait à l'aide d'un fichier texte de description dans lequel vous entrez le chemin d'accès de vos programmes avec les arguments si besoin est. Vous pouvez aussi spécifier l'icône à utiliser. Si rien n'est indiqué, le programme prend alors l'icône par défaut. La bordure et la fonte de la barre d'icônes sont aussi modifiables.

En deux mots, un petit programme efficace et simple qui pourra avantageusement remplacer ToolManager sur des petites configurations.

+ Allégé la surcharge d'icônes à l'écran. Configuration simple

Auteur : Maik SCHMIDT
Freeware
Configuration : WB2.0+
Où : util/wb/HotBar.lha
Taille : 24 Ko



Un compilateur COBOL

NRCobol

Vive le COBOL, le langage qui vous oblige à mettre des points à la fin de vos phrases! Voici la bêta-version d'un compilateur COBOL se présentant sous la forme d'une GUI toute simple, qui charge, édite (éditeur au choix), compile et exécute votre source. La compilation est rapide, et peut produire un historique ainsi qu'une table des symboles. Il semblerait cependant que nous n'ayons pas affaire à une réelle compilation, mais plutôt à du code semi-interprété (à l'instar du JAVA): le fichier produit n'est pas exécutable directement: il se lance au travers d'un "RunTime".

De toute façon, la vocation de l'Amiga n'est sans doute pas dans la gestion massive d'enregistrements (la spécialité du COBOL...). En revanche, l'intérêt d'un tel compilateur est évident pour les étudiants en Informatique qui préfèrent travailler chez eux. De toute façon, pour du freeware, c'est vraiment pas mal.

+ Rapide et pratique.
- Le runtime s'ouvre en PAL.

Auteur: cHArRioTt.
Freeware.
Configuration minimale: 68020+ et OS3.0+
Où: dev/lang/nrcobol_1b.lha
Taille : 260Ko

"Le Déluge"

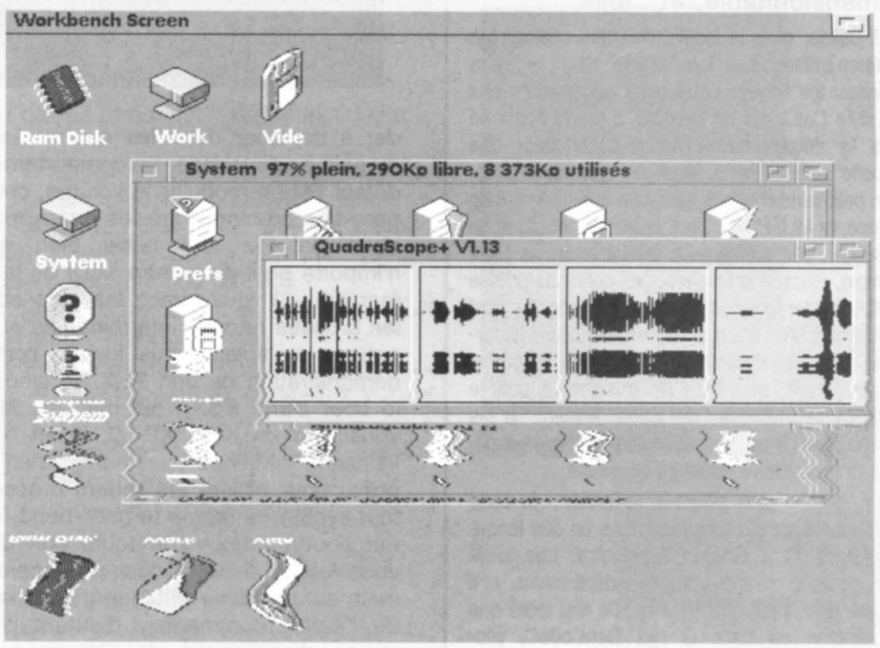
Ripple v1.0

Adapté de son équivalent XWindow, Ripple fait apparaître une série de vaguelettes animées dans lesquelles l'écran public (en général le Workbench) se reflète. C'est une véritable inondation, l'effet est saisissant de réalisme. En revanche, depuis la floraison des systèmes RTG, il n'est plus question de faire appel au Copper pour ce genre de bidouilles. Il en résulte une occupation assez importante du temps machine, d'où la nécessité de réduire la priorité (par contre, il fonctionne sous CyberGFX).

Le source est fourni, ainsi que des versions pour chaque type de processeur, compilées sous SAS/C et sous GNU (il est d'ailleurs amusant de comparer la taille des exécutables, de 3Ko pour le 020+FPU à 30Ko pour le 060)

+ L'effet est réussi.
- Il manque l'Arche de Noé.

Auteur: Troels Walsted Hansen.
Freeware.
Configuration : OS2.0+ et 68020+.
Où: gfx/misc/ripple10.lha
Taille : 57Ko



LE DP DU MOIS

LE Assembleur

PHXASS V4.37

PhxAss est un Macro-Assembleur pour 680x0, et c'est l'un des tout meilleurs! Il est en effet capable de générer du code pour tous les CPUs, du 68000 au 68060, ainsi que pour les coprocesseurs mathématiques 68881 68882 et 68040, et enfin, pour les différents modèles de MMU Motorola.

De plus, PhxAss reconnaît absolument toutes les directives des différents macro-assembleurs ayant existé pour Amiga. Il est ainsi possible de conserver ses vieilles habitudes, ou de réutiliser des vieux sources sans aucune modification.

Mieux encore, PhxAss est l'un des macro-assembleurs les plus rapides sur Amiga (plus de 100000 lignes à la minute sur un 040/25mhz). C'est d'ailleurs une de ses qualités premières. De nombreuses options sont offertes, tant pour générer les tables de symboles nécessaires au débugage, que pour paramétrer l'optimi sation du code généré, etc. Une GUI est fournie à cet effet (PhxOpt). Il est aussi possible de générer des options globales qui seront prises en compte par défaut automatiquement. L'édition de lien n'a pas non plus été oubliée, puisque PhxLink vous permettra de générer des exécutables à partir de modules objets de provenances diverses.

Enfin, le manuel Amiga-guide, clair et concis, fournit de précieuses aides aux programmeurs, comme par exemple, plusieurs tableaux récapitulatifs des instructions 680x0. Bref, PhxAss est un très bon macro-assembleur, voire même le meilleur, et je ne saurais que trop conseiller son utilisation à tout programmeur en assembleur sur Amiga.

+ Très rapide, reconnaît toutes les macro-instructions, linker inclus, documentation bien faite.
- ???

Auteur : Frank Wille
Freeware : wahhhhhhh
Configuration : OS 2.04+
Où : dev/asm
Taille : 298Ko (PhxAss.lha)
61Ko (PhxLnk.lha)

Economiser les cycles processeur

StreamLineOS

Chaque Library de votre système est explorée par ce programme, afin d'y trouver la moindre petite optimisation possible (indirections superflues, JUMPs successifs, etc...). Il en résulte un très léger gain sur certaines fonctions (WritePixel() pax exemple); enfin, rien de visible à l'oeil nu de toute façon, mais bon, si ça vous chante. Le logiciel est Shareware, et se déconnecte au bout d'environ cinq minutes.

- Patche à la Crimo$osft (Qui ne sert à rien)

Auteur : Dave Jones.
Shareware :10 Pounds.
Configuration minimale : OS2.0
Où : util/boot/streamlineos2.lha

Une GUI pas comme les autres

«MUI-Builder est le meilleur générateur d'interfaces existant pour Amiga»

MUI-Builder est conçu pour créer facilement des GUI sous MUI sans avoir à en connaître la syntaxe. Tout est intuitif: ajouter un bouton, une liste de fichiers... Quelques clics de souris y suffisent. Grâce à MUI, vous obtiendrez une GUI entièrement configurable, souple, redimensionnable, et...jolie.

MUI-Builder gère la localisation des chaînes de caractères utilisées par l'interface, et vous permettra de générer les fichiers catalogues nécessaires aux outils style CatComp ou FlexCat. Il prend aussi en charge la documentation Amiga-guide pour une éventuelle aide en ligne. Vous pourrez donc associer un petit texte d'aide à n'importe quel élément de l'interface, et MUI-Builder fera le reste. L'interface de MUI-Builder, elle même bien évidemment en MUI, est simple, efficace et intuitive. Les concepts utilisés par MUI-Builder pour la création d'interfaces sont ceux chers à MUI, c'est à dire: construction hiérarchique, groupes d'éléments graphiques séparés, groupes virtuels, etc. Rien ne manque, à part le Drag&Drop (MUI-Builder est assez ancien), et les objets palettes. Il est aussi possible de tester directement l'interface nouvellement construite.

Enfin, il vous sera possible de générer le code correspondant à votre interface dans un des langages suivants : C, E, Obéron, Assembleur. Les générateurs de code sont des plug-in indépendants, et il en existe donc peut-être d'autres. Je n'ai testé que la génération du code C (via GenCodeC, programmé par Xavier Billault, disponible sur Aminet). Le source C ainsi généré est concis, lisible, et facilement modifiable. De nombreuses options sont offertes pour la génération du code. La documentation est exhaustive, et vous sera d'une aide précieuse.

MUI -Builder est le meilleur générateur d'interfaces existant pour Amiga, Ce programme vous permettra de vous concentrer uniquement sur l'aspect et l'ergonomie de vos interfaces, et non sur l'harassante tâche de programmation répétitive. A utiliser absolument si vous programmez avec MUI, je le conseillerais même pour 'maquetter' vos interfaces avant de les programmer en gadtool ou autre.

+ Ergonomique, puissant, permet de se concentrer sur l'essentiel.
- Programme assez ancien, Drag&Drop par conséquent non géré

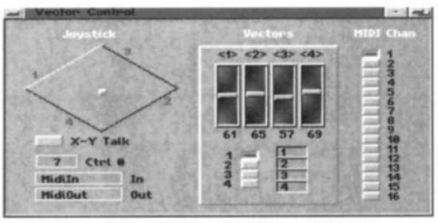
Auteur : Eric Totel
Giftware : cocorico
Configuration : Amiga avec MUI
Où : dev/mui
Taille : 768KO (MUIBuilder22.lha)
322Ko (update MUIBuilder22b.lha)
114Ko (GenCodeC.lha)

Un Outil MIDI!

Vect-X v1.0

Destiné au MIDI, Vect-X est un petit outil, à la limite du Gadget, dont le but est de créer de 'gros sons' avec votre instrument MIDI préféré. L'auteur a voulu reproduire les caractéristiques de certains synthés MIDI spécialisés, qui intègrent un mini-joystick ou un trackball pour modifier dynamiquement le son de tel ou tel instrument.

Le programme permet de 'superposer' jusqu'à quatre patches ("instruments"), puis de changer dynamiquement les paramètres de chaque son à l'aide d'un simple petit slider à déplacer dans les quatre directions au sein de l'interface. Le comportement par défaut est de moduler le volume, créant un pseudo-morphing entre les quatre patches. Vous pourrez tout aussi bien modifier n'importe quel paramètre MIDI de la même manière. Si vous aimez les gros sons, ou les grosses nappes interminables aux intonations multiples (vous savez, comme la démonstration du son THX au cinéma, ou le boot d'une PSX), cet outil est fait pour vous. Sur un Korg XP-50, l'effet est convaincant. Malheureusement, rien n'est prévu pour utiliser les sliders présents sur tout synthé, ni même le pitch-bend, qui aurait pourtant trouvé là toute son utilité! Il vous faudra donc bloquer un accord d'une main sur le clavier MIDI, et triturer la souris de l'autre, dommage... d'autant plus les temps de réponse de l'interface Amiga étant ce qu'il sont, il est impossible de modifier les paramètres trop rapidement, sinon tout s'affole...



+ Original, calque le fonctionnement de certains synthés 'spécialisés' gros son.
- Pas de support du pitch-bend, pas très pratique à utiliser

Auteur : Sheun Olatunbosun
Giftware : wwrrzszssiisii...
Où : mus/midi/VectX.lha
Taille : 350Ko

Des Effets Très Spéciaux

INSTALLERFX V1.1

Même si l'installer de feu Commodore n' a cessé d'évoluer depuis sa première version: françisation,etc... Il lui manquait tout de même un petit quelque chose par rapport à ce que l'on trouve sur Windaube: du graphisme. C'est ce comble que vient boucher installerFx qui permet entre autre d'incorporer des logos animés ainsi que des fonds d'écrans a vos scripts d'installations pour les rendre un peu plus gais. Son utilisation n'est pas des plus aisées puisqu'il n'y a pas de GUI et que tous les paramètres sont gérés à l'aide d'un script.

Cependant, la documentation (bien qu'étant en anglais), est particulièrement explicite et au bout d'une vingtaine de minutes acharnées, vous devriez avoir réussi à faire vos propres installations animées. De plus, l'archive est fournie avec de nombreux exemples qui vous permettront de juger des énormes possibilités de ce logiciel. Malheureusement, pour profiter pleinement des anims, il vous faudra ouvrir un écran Workbench avec suffisamment de couleurs ce qui ralentissent tout de même votre Amiga.

+ Les anims sont entièrement paramétrables. De nombreux exemples sont fournis
-La doc est en anglais

Auteur :0yvind Falch
FreeWare
Où : util/misc/InstallerFX.lha
Taille : 530Ko

Je tiens à remercier Laurent Deneau, François Gutherz, Renaud Houdinet <p6mip103@cicrp.jussieu.fr> et Steeve Krieger qui ont participé aux tests des DP.

Si vous connaissez un DP qui gagne à être connu, si vous avez des commentaires à faire sur la rubrique, n'hésitez pas à me contacter par Email <rubriquedp@amiganews.com> ou écrivez au journal qui transmettra.- *Pascal Willano*

Sources:

* BBS : L'ensemble des logiciels testés, peut être téléchargé du BBS Parisien GFX
BBS au 01-48-26-75-89
* CD-Rom : Collection Aminet! (pour ceux qui ne le sauraient pas encore)

Un accélérateur graphique

SpeedyChip v1.0.6

Qu'est-ce qui fait pleurer un possesseur de 060? Un utilisateur de 1230 qui déplace une fenêtre pleine sur son WB? Et oui, la 060 a beau être la bête de course des Amiga (plus pour longtemps, PPC roulez), ces accès chip sont déplorables et ralentissent les programmes.

Heureusement, SpeedyChip est arrivé. Très simple, on le copie dans C, on l'exécute et le tour est joué. Ce petit programme (3Ko) se contente de patcher la table MMU de la 060 de façon à libérer le CPU pendant les accès mémoire Chip.

Les résultats ne sont pas miraculeux, mais tout de même! sous sysspeed, le test de la mémoire chip est accéléré de 40%, On peut observer une légère accélération de l'affichage sous WB. La différence est beaucoup plus flagrante lors de l'utilisation de programmes faisant intensivement appel au processeur et à l'affichage, tel que Quake Amiga ou certaines démo.

+ légère accélération graphique, simplicité
- Seulement pour possesseurs de 060

Auteur : Harry Sintonen, FreeWare
Où : util/boot/speedychip.lha
Taille : 3Ko

Les bones et la cinématique inverse

Cet article sera le début d'une série d'exercices à base de "cinématique inverse". Dans ce numero uno, j'ai choisi de vous faire découvrir cette technique (peut-être...) en utilisant les bones. READY...? GO!

(Ed: Les articles de Hilaire sont complémentaires à, et ne remplacent pas, ceux de Serge Brackman, mais permettent à ce dernier de souffler un peu! Serge est actuellement très occupé avec son travail chez Art Com Video. Nous remercions Hilaire pour cet acte humanitaire :)

Modélisation

☛1 Dans le menu object cliquez sur BOX puis NUMERIC et créez une boîte en utilisant les valeurs de la figure 1.

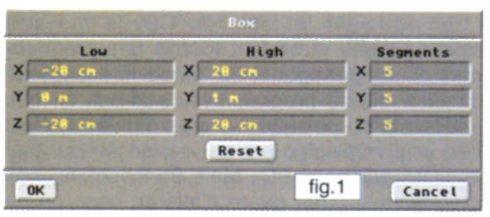


fig.1

☛2 Je vous laisse un bon quart d'heure pour attribuer des surfaces aux polygones ou encore créer une texture à l'aide d'un excellent DPAINT 5.

☛3 Exportez votre object vers le LAYOUT.

Animation

☛4 Cet object comportera 5 bones. Ouvrez le panel "OBJET SKELETON" dans le menu OBJECT. Créez un bone avec comme valeur "REST LENGHT" 0.2 et "STRENGHT" 100%.

fig.7

☛5 Cliquez à quatre reprises sur "ADD CHILD BONE".Vous devriez apercevoir vos 5 bones dans le menu déroulant. N'activez pas ces bones (pour l'instant), because il va falloir effectuer des mouvements.Votre écran devrait être à cet instant identique à la figure 2.

☛6 Changez les parentés des bones par ceux figurant ci-dessous. BONE 1 parent attribué BONE2 BONE 2 parent attribué BONE3 BONE 3 parent attribué BONE4 BONE 4 parent attribué BONE5

☛7 Replacez le bone 1 de façon à ce qu'il soit à l'arrière du bone 2 (0.2).

☛8 Faites tourner le bone 5 de -90° sur l'angle PITCH.Réglez les valeurs X,Y,Z de MOVE à 0.

☛9 Désactivez:.les fonctions MOVE (X,Y,Z) pour tous les bones.

- la fonction ROTATE BANK ANGLE pour tous les bones
- les fonctions ROTATE PITCH et HEADING ANGLE pour le bone 5

☛10 Activez les bones à l'aide du raccourci "r".La figure 3 illustre l'écran que vous devriez avoir. Ajoutez à la scène un object fictif (NULL OBJECT) et renommez le GOAL.

☛11 Sélectionnez l'option IK du bone 1 (à côté du bouton "Parent"). Réglez vos options à l'aide de la figure 4. Pour les autres bones, utilisez la figure 5. Le bone 5 n'aura pas d'options IK (il n'est pas censé bouger).

☛12 Dans le menu OPTIONS réglez GRID SQUARE SIZE à 0.1. Sélectionnez l'object GOAL ...et...miracle...l'inert devient vivant! (figure7).

En appliquant une texture made by *DPaint* et un voile de *Fractal Noise* vous obtiendrez ceci (figure 7).

Joyeuse Année 1998 en compagnie de l'Amiga. ■

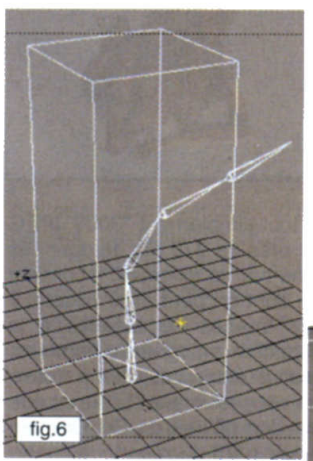


fig.6

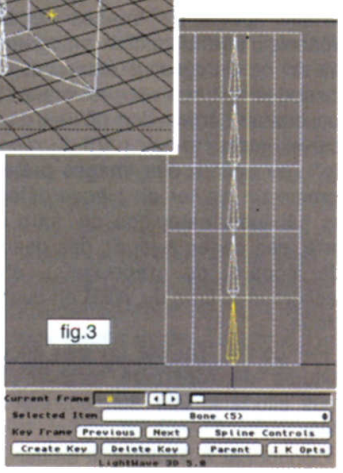


fig.3

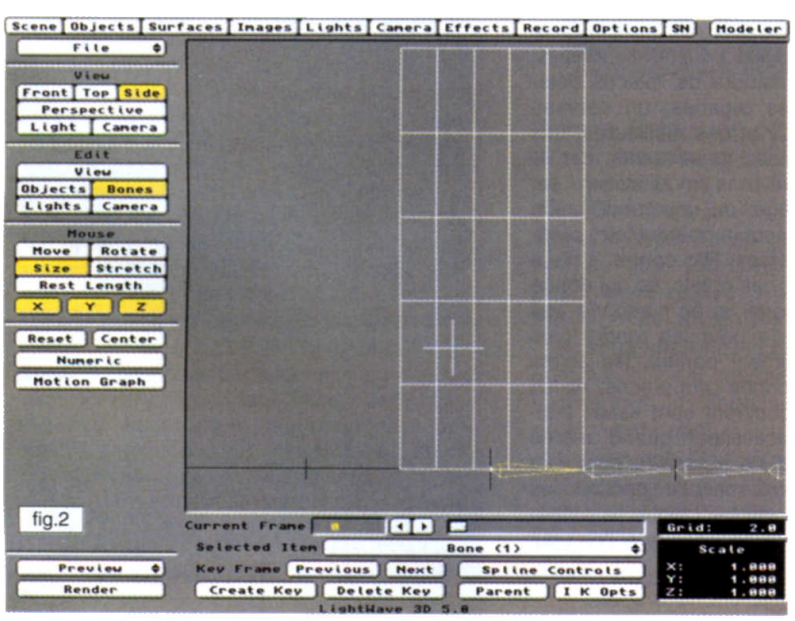


fig.2

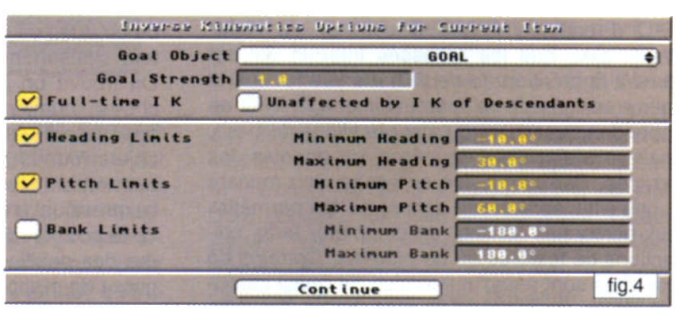


fig.4

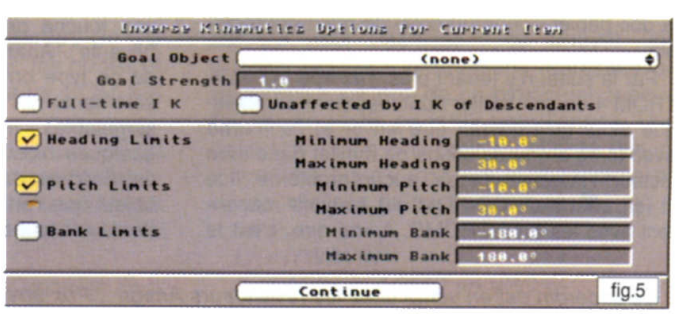


fig.5

Un CD-ROM qui n'a rien de Light!

La première chose que j'aie vue en voyant ce CD, et qui m'a rempli d'un plaisir sans nom, a été sa couverture: le rendu d'un A1200, accompagné de la bonne vieille souris Commodore. Ca a été ma première bonne impression, et qui m'a fait me hâter de l'ouvrir. Avec violence et rage j'ouvre le boîtier, et là, c'est magique, il n'y a pas un CD, mais deux, dont l'un bourré de textures, près de 3000.

Ce CD, nommé tout simplement "3000 JPEG Textures", contient près de 370 Mo de données JPEG et m'a étonné par sa diversité. Il contient à peu près tout ce dont on peut avoir besoin, y compris toutes les images nécessaires à la création d'une animation mappée de flammes, qui donne un résultat étonnant. L'on y trouve aussi des textures excessivement bizarres que l'on croirait sorties des délires de Bill Graham (par exemple l'image n°75 du répertoire "neartile"), ou encore des images prêtes à mapper, comme un clavier en pièces détachées. Il y a les habituels mappings de notre bonne vieille terre, des cartes à jouer, des peaux d'animaux (de léopard, de grenouille...), et même des backgrounds tirés du WEB en quantité astronomique.

Par contre, j'ai été un peu déçu du peu de textures du répertoire "organic", qui comme nous allons le voir auraient été extrêmement utiles.

Continuant à explorer le boîtier du CD-ROM, je me mis à lire la doc papier, malheureusement en anglais, et vis à ma grande joie une FAQ (Frequently Asked Questions) sur Lightwave, ainsi que les adresses Internet qui ont servi à la création de ce CD; ma joie fut quand même mitigée de m'apercevoir que la FAQ ne répondait quasiment qu'aux questions de base, mais satisfaisait tout de même aux attentes des novices. Par contre, les adresses web menant à des sites sont assez riches, ce qui permettra aux personnes "online" de compléter leurs collections de textures ou de plug-ins. Certains de ces sites sont assez méconnus, et quasi introuvables via les moteurs de recherches. En cela, la doc papier donne un coup de main appréciable.

Par la suite, n'y tenant plus, j'extirpe le LIGHTROM 4 de son boîtier honteusement en plastique alors qu'il devrait être en or et l'enfourne avec force à grands coups de maillet dans mon lecteur: Haaaaaaaaaaaa, aucun problème, il le lit (en effet mon CD-ROM est souvent mécontent avec les LIGHTROMS. A vrai dire, c'est le premier que j'arrive à lire. Celui-ci est certifié aux normes ISO-9660, et donc passe sur tous les lecteurs (il était temps!). Je me rue sur *Directory Opus* pour l'explorer...

Le contenu:

démos:73 Mo
images: 108 Mo
indexes: 82 Mo (glups!)
lw3_5: 216 Mo
motions: 3,7 Mo
objects: 89 Mo (oula y'a du boulot)
scenes :14 Mo
surfaces: 26 Ko
texts: 84 Mo (84 Mo de texte!)

Le répertoire "text" comporte la FAQ de Lightwave, un répertoire "mailist" et un répertoire "net-news". Et là, déception, cataclysme, TOUT EST EN .DOC, c'est du WORD. Là je me tire une balle, j'essaye d'en ouvrir un avec le vieweur d'Opus et effectivement, la moitié des fichiers sont quasi illisibles pour cause de pollution d'ascii wordien. 84 Mo de perdus. Déçu, je passe à la suite et vais voir ce qui se passe dans "indexes" pour voir s'il n'ont pas tout mis en BMP. Là, non, ça va, pas de problème, des IFF en HAM8, en hires et en 24 bits (ils ont pensé aux gens en ECS), des JPEG, des Targa, des TIFF. En explorant les IFF, j'ai l'impression de me tromper de CD, et de me trouver devant le calendrier de Miss 3D 97, ou celui de Babylon 5. Non, je ne me suis pas trompé. Je lance mon modeleur et saute sur le répertoire "object". Là, je constate que le LIGHTROM 4 est excessivement axé sur l'organique et la poupée barbie. On trouve des mannequins étonnants, tellement étonnants qu'on croirait que quelqu'un est tombé dans un scanner 3d. Les objects tel qu'"angelite" ou "barbara" sont des exemples impressionnants de ce que l'on peut faire avec les nurbs, et restent suffisamment simples pour être modifiés. On trouve un grand nombre de "pièces détachées" humaines, des organes, un cerveau appétissant, j'en passe et des meilleures. Les objets fournis sont assez intéressants, car ils permettront facilement une modification sur l'expression d'un visage, ou une modification de la position du mannequin pour lui faire prendre des positions diverses. Par contre, il n'y a guère de mapping sur ces objets, ce qui donne un aspect très "plastique" si on n'apporte pas une touche personnelle pour les rendre plus "vivants". Anatomiquement parlant, les objets de ce type ont de bonnes proportions, et les vêtements qui les recouvrent sont assez vraisemblables, mais nécessitent quand même quelques bidouillages. Le répertoire anatomie est donc assez complet, mais l'adjonction des objets que l'on trouve sur les Lightroms précédents est tout de même nécessaire si l'on veut disposer de toute la panoplie nécessaire à la création de n'importe quelle forme humaine. L'autre grand axe de ce CD, c'est Babylon 5, StarTrek, et Star Wars, le répertoire "space" en est truffé, avec par exemple un X-wing en phase d'attaque sur l'étoile noire, ou encore un combat spatial babylonien avec un vaisseau des "ombres". Un très grand nombre de vaisseaux et des scènes des plus célèbres sont disponibles, ainsi que tous les éléments nécessaires pour reconstituer les grands moments de la "baston" spatiale.

Ces éléments sont eux aussi de grande qualité, c'est à se demander si ce ne sont pas des originaux pour certains, car sur certains vaisseaux, mis à part quelques divergences de mappings, je n'ai guère vu de différence. C'est un plaisir de voir le "White Star" de Babylon 5 plongé vers une planète inconnue. On a presque l'impression de regarder la série. De plus, le temps de calcul sur mon "petit" 4000 est plus qu'honnête, ce qui donne un grand plus à ce CD, puisque même les scènes les plus complexes ne demandent pas une "o2" ou un "petpro" pour être calculées dans un délai apréciable. D'ailleurs, dans le cas où l'objet est trop lourd, comme dans le cas de l'object "Barbara", on trouve aussi une version optimisée lite tel que, pour l'exemple, "Barbaralite", ce que les amigaïstes aprécieront.

En explorant le reste du CD, je me suis rendu compte qu'étaient fournis des programmes démo, permettant de découvrir l'usage de plug-ins ou de programmes "add-on" tel que vertilectric ou pixel-3d. Le gros problème, c'est que seul vertilectric est en version Amiga, tout le reste est pour PC. Mais franchement, ces programmes n'ont guère d'intérêt, donc on ne les regrettera pas trop. Justement, le problème majeur de ce répertoire, c'est qu'il n'y a rien de nouveau. Tous les programmes présents sont vieux de plusieurs mois, voire années.

Tant au niveau du PC que de l'Amiga, on s'attendrait à de la nouveauté. Et bien, non, rien que du réchauffé. A quand le driver powerglove, le casque 3d, Alias en plugins! Je me passerai d'alias en plug-ins, le rendu en temps réel alors? Non? Bon, d'accord, pas de plug-ins miracle sur le Lightrom...

Conclusion

Ce double CD est excellent au niveau tant qualitatif que quantitatif, mais je regrette énormément que tous les fichiers présents ne soient pas utilisables sur toutes les machines. Un texte en ascii aurait du être présent pour compenser les .DOC, et une version Amiga ou des programmes équivalents auraient pu compenser les versions PC des programmes de démo. Dans l'ensemble, je le trouve très complet et très instructif, mis à part un détail: pas de fonts. En effet, je me suis attendu à trouver de nouvelles fonts à ajouter à ma collection, et je dois dire que cela m'ennuie de voir que sur le seul LIGHTROM "passe-partout" il n'y en a pas.

Les heureux possesseurs des anciens Lightroms verront tout de même qu'il y du réchauffé, surtout en ce qui concerne le CD-ROM des textures qui comportent à mon sens seulement 1500 textures inédites, les autres se rencontrant très souvent sur le web. Enfin, je vous le recommande tout de même.

Remerciement à François Gastaldo pour m'avoir prêté ce CD.

Ce cédérom est en vente chez les revendeurs Amiga ...Prix environ 200F

LightWave par le Net

En raison de l'actualité, le mois dernier cette rubrique a été écorchée et réduite au strict minimum. Ce mois-ci, elle retrouve sa dimension habituelle.

alt.binaries. 3d.lightwave

Ces derniers temps, cette rubrique s'est apauvrie et on n'y trouve plus hélas que de très rares images. C'est pourquoi le mois prochain je la baptiserai "galerie LightWave" puisque je vous proposerai des images réalisées sur Lightwave mais provenant d'autres ressources Internet que alt. binaries.3d.lightwave3. Je vous en dirai plus le mois prochain car je suis en train de prendre mes contacts et régler les derniers détails. Vous ne serez pas déçus, croyez moi.

Ce mois-ci, notre image est particulière car bien que postée sur ce newsgroup, elle n'a pas été réalisée sur LightWave. Il n'y a rien à redire sur la qualité. C'est pourquoi j'ai décidé de vous la présenter. C'est aussi une façon originale de tourner la page. Cette image a été réalisée par Keith Talbot sur un PC, en utilisant *Photoshop 4.00.* pour être reproduite sur la pochette d'un disque d'un ami musicien (David Elf). La structure du dragon a tout d'abord été dessinée, puis scannée, pour être reprise sur Photoshop afin de lui ajouter de la couleur.

Comp.graphics. apps.lightwave

- Il est assez souvent fait référence à *Video Action* développé par *DPS*. Celui ci consiste en une interface pouvant remplacer avantageusement *Speed Razor*. Rappelons que Video Action est distribué en France par CIS.
- Pas mal de messages concernant les générateurs de particules avec des comparaisons entre *Sparks* et *Particle Storm*. Wayne S. Williams avoue sa nette préférence à Sparks qui est un véritable plug-in de LightWave par opposition à Particle Storm qui constitue un programme externe entraînant l'obligation d'exporter les objets. Il met aussi en avant la plus grande simplicité d'utilisation de Sparks.
- Des conseils pour la modélisation de muscles. Il est conseillé d'utiliser *Puppet Master*. La version Amiga existe et nous nous livrerons à un test dans un prochain numéro.
- Des conseils sur la programation de plug-ins pour LightWave en C++ sont disponibles sur le site : <http://www.geocities.com/CapitolHill/1979 /artofplugins/html>
- Toujours des trucs pour la réalisation de tel ou tel objet. Le plug-in Pontari's Fresnel est conseillé lpour une création réaliste de la surface de la mer. Un utilisateur de ce plug-in a même communiqué tous les paramètres permettant cette réalisation. C'est ensuite au tour de Matthew Sorrels de *Pontari Productions* de détailler sa méthode.
- Les utilisateurs de LightWave sont curieux et manifestent l'intérêt qu'ils portent à leur programme en recherchant son utilisation au cinéma. Les dernières spéculations allaient bon train afin de savoir si LightWave avait été utilisé dans le film *Le Chacal* avec Richard Gere. Une personne était certaine d'avoir reconnu des effets LightWave. Bien vu, puisque la confirmation est venue d'Emile Edwin Smith de *Foundation Imaging*, une société ayant participé à la réalisation du film. Ce sont principalement pour des images réalisées dans un tunnel qu'il a été fait appel à LightWave.

- Vous cherchez des dinosaures? Un CD complet leur est consacré avec les bones et tout et tout. Il s'appelle *Dinosaurs ROM*. Ca ne s'invente pas.
- Un patch destiné aux version 5.5 PC de LightWave fixant les bugs connus est disponible sur le site de NewTek. Attention, *Morph Gizmo* ne semble pas fonctionner avec ce patch. Rien n'est parfait.
- Joe Clasen indique que la seconde cassette LightWaveLab est disponible. Peut être un test dans un futur numéro.
- Certains utilisateurs parlent du développement de LightWave pour BeOS. Rêve ou réalité? Pas d'infos à ce sujet du côté de NewTek.

Adresses
http://www.newtekexpo.com
http://www.3dartist.com
http://www.3d-design.com
http://www.ntstudio.com
http://www.3dark.com
http://sharpor.com/amiga

La boutique LightWave

Ce mois-ci, j'ai la chance d'avoir entre les mains une revue prêtée par AGMO, entièrement dédiée à LightWave dont j'avais souvent entendu parler sur la mailing list : ***LightWavin.***

Le numéro reçu est le numéro 3 (le numéro 4 vient de paraître) et comprend 48 pages toutes en couleur et un CD rempli d'objets, d'animations, d'images en tous genres. Je constate avec plaisir que notre plate-forme n'a pas été oubliée, puisqu'il existe plusieurs répertoires Amiga.

De nombreuses rubriques alimentent cette revue, toutes aussi intéressantes les unes que les autres. Plusieurs pages sont consacrées aux News. On y trouve l'annonce du rachat Amiga par Gateway 2000, les nouveautés en matière de plugins et des annonces. On y trouve des exercices, comme, par exemple, la réalisation d'un A/B roll expliquée sur trois pages (il est d'ailleurs fait assez souvent référence au PAR et j'ai ainsi pu me créer quelques effets très facilement grâce aux paramètres fournis), la création d'un sol en deux pages et des exercices appliqués à l'utilisation du modeler et deux pages sur le "timing" en animation.

On y trouve aussi, en quatre pages, les nouveautés apportées par la version 5.5 de LightWave, la présentation détaillée de *ConMotion* et *Puppet Master* en trois pages. On peut lire aussi un compte-rendu en deux pages du National Association of Broadcasters (NAB) 1997, vécu au travers de LightWave, et une page écrite par Alan Chan. Une page est dédiée à la présentation de la société Replica Technology. Cette entreprise assure la création de CDs d'objets (11 à ce jour) dont six sont destinés à LightWave. Quatre pages sont consacrées à des vidéos d'apprentissage pour LightWave. La publicité est également très présente dans ce magazine et, pour une fois, j'apprécie car il est en effet intéressant de trouver une grande quantité d'informations (adresses, sites WEB..). Le prix de ce bimestriel avec le CD est de 120F, ou 600F pour l'année. Une bagatelle à mon avis pour la richesse des informations qui s'y trouvent et l'économie en temps, réalisée grâce à sa lecture. ■

LIGHTWAVIN'
Distributeur : AGMO en VPC

17ème rebondissement, par Jac Pourtant jac@avignon.pacwan.net

FAIRE DU FEU

Allons, primitifs du monde virtuel, notre situation s'améliore. Nous sommes assez évolués à présent pour faire du feu. Ne nous en privons pas puisque Phenomena nous y aide.

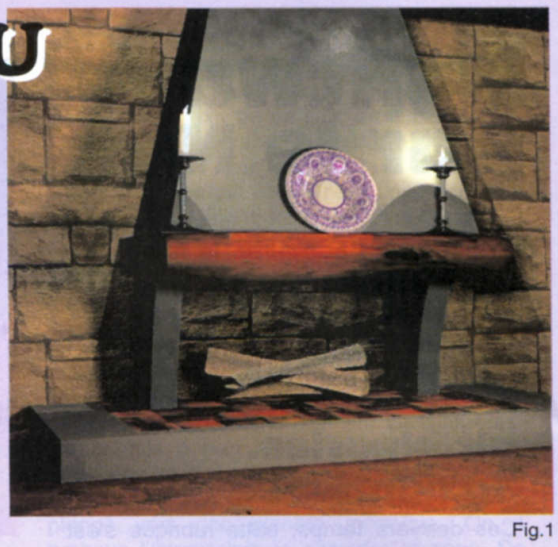


Fig.1

PHENOMENA

Reparlons un peu de Phenomena avant de rentrer dans le "feu de l'action" ou l'"action du feu". Phenomena est une série de méthodes d'animations consacrées aux particules, je vous engage vivement, si vous ne l'avez pas encore, à vous le procurer au plus vite, c'est un complément indispensable pour Real 3D, sinon pour rappel, toutes les fonctions sont listées dans l'épisode 13 de la série R3D, qui devrait se trouver dans le numéro 103 (juillet-août 97) à la page 39.

Fig.6

Ces méthodes, écrites en RPL et donc les mêmes pour PC ou pour Amiga, s'utilisent exactement comme les méthodes déjà connues. A la fin de ce tutorial, je vous parlerai des extras livrés avec Phenomena.

Nous allons donc nous efforcer ce mois-ci, de faire un feu réaliste, sans les fameuses particules tant attendues d'Enhancer. Un exemple nous est fourni à la fin du manuel de Phenomena (p.154). J'ai aussitôt essayé de reproduire ce feu, mais les résultats n'étaient pas aussi convaincants que les petites photos noir et blanc le laissaient supposer. J'avais donc abandonné, espérant mieux réussir lorsqu'Enhancer sortirait. Et puis, la très belle animation "phenfire.mpg" de Mic Brater (Fig.6), disponible sur le site ftp m'a convaincu qu'il devait y avoir une solution. Je m'y suis donc mis et voici le résultat de mes recherches.

Précisons tout de suite que ce n'est pas du gâteau, que ce sera beaucoup plus pratique et rapide avec Enhancer, mais dans des exemples comme celui-ci, c'est fou ce qu'on apprend sur Real.

ALLONS CHERCHER DU BOIS

Pas de feu sans combustible. Allons donc faire du petit bois. Je vous laisse libre de choisir votre essence, le diamètre, la coupe et la forme de votre bois. Voici le mien, je l'ai même mis dans une cheminée. (Fig.1)

UNE PETITE ETINCELLE

Oui, eh bien je peux vous dire que la petite étincelle a mis deux jours à jaillir de mon acharnement. Ce n'est pas simple, il y a de nombreuses méthodes, j'en ai une complexe, on doit pouvoir la simplifier, on doit pouvoir l'améliorer, on doit pouvoir en créer des variantes multiples.

Le problème, c'est la transparence. Le "scope mapping" ne donne pas de bons résultats sauf pour une résolution très basse. Le mapping de transparence est meilleur mais insuffisant. La transparence alpha est trop régulière. Mais conjugués ensemble, on peut parvenir à doser chaque composante, à la dédoubler ou plus en l'orientant différemment, et ainsi parvenir à une belle flambée au prix il est vrai d'un temps de calcul assez long.

D'abord, créer la méthode VOLCAN (Fig.4). Son premier paramètre étant les particules elles-mêmes. Créons quatre sphères d'un diamètre proche et se chevauchant les unes les autres dans l'espace, c'est-à-dire compactes dans les trois vues. Elles doivent être "blanc de blanc" (255,255,255). Un deuxième paramètre quelconque (disons une sphère centrée sur la partie du bois d'où doivent sortir les flammes) verra naître les particules à sa surface. les deux derniers seront simplement deux offsets traçant imaginairement un vecteur pour la direction des particules. Dans les préférences, une vingtaine de particules par seconde me paraît suffisant (car on va doubler toute la création plus tard).

Puis une méthode HISTORY, pour faire varier les caractéristiques de nos particules. Sélectionnons les changements de couleur, de transparence alpha et le fading. J'ai choisi de prendre 4 offsets. le premier sera jaune à la naissance des flammes, le deuxième orange rouge pour le haut des flammes, le troisième brun pour la première fumée, le dernier gris pour la fumée évanescante. Pour le fading, j'ai utilisé des valeurs de 180, 220, 240 et 255. Pour l'alpha, 250, 240, 250 et 255.

Ensuite un mouvement BROWNIAN, pour la turbulence des flames au fur et à mesure qu'elles montent, 100, 1, 2, 0.

Enfin un PROCESSOR pour calculer toutes ces positions (Fig.5).

Une fois le côté théorique terminé, il s'agit de passer à la pratique. Pour l'instant, nous n'avons que des sphères assez transparentes simulant les couleurs et les mouvements des flammes. Nous devons encore rajouter suffisamment d'irrégularité pour qu'elles ne paraissent plus être des sphères.

J'ai choisi d'utiliser la séquence d'images qui sert normalement à créer des vagues pour faire des variations douces et suivies. Le matériel que j'ai créé charge donc la série indexée de ces images, avec les options "Tile" et "Grade" pour le velouté de la chose, le mapping en transparence et en brillance et c'est tout. J'ai fait deux mappings, un en parallèle fixe, le second en cylindrique autour de l'axe du feu et assez haut pour qu'en montant doucement, il soit toujours actif à la fin de l'animation.

Ceci fait, j'ai dupliqué toute cette fumée et je l'ai orintée diféremment à environ 90°, pour faire de la variation. J'ai également légèrement changé tous les paramètres de toutes les options.

Enfin, deux ou trois sources lumineuses à la base perturbées par un mouvement brownien donnent bien l'impression de la lumière engendrée par les flammes, surtout pour la fumée de troisième niveau.

Encore quelques trucs pour améliorer : rajouter du "glow" ou du "trails" en post-processing (Fig.2).

Il est à noter que sur la version Amiga, une bogue assez pertubatrice risque de vous poser quelques problèmes : la valeur de transparence Alpha ne reste pas à la position où vous l'avez laissée. Vous la mettez à 250, vous la retrouvez à 2, la moitié du temps, ce n'est pas systématique, c'est étrange. Dans le cas qui nous occupe, il est donc préférable de laisser de côté le canal alpha et d'augmenter en échange les valeurs "Fade" qui elles sont stables.

Si vous voulez gagner du temps, ce que je déconseille fortement, car on n'apprend rien ainsi, je vous conseille (hé, hé, les déconseilleurs et les conseilleurs...) de charger le projet "Fire.prj" donné avec Phenomena et de rajouter les mappings de transparence et brillance.

Si vous voulez perdre du temps mais gagner de la qualité, ce que je conseille fortement, améliorez les images de la séquence Phenomena:brush/fireseq, en remplaçant le blanc par une progression du noir au blanc, vous jouerez ainsi finement sur la transparence, mais attention de laisser le noir au noir absolu pour ne pas perdre les effets de la couleur transparente du clip mapping.

Enfin, surtout n'oubliez pas, pour bénéficier des plus beaux effets, de mettre le sampling de matériaux à au moins 1 dans la fenêtre "Settings".

A VOUS DE PRENDRE LE FLAMBEAU

Je suggère de travailler le feu sans décor (Fig.3), les calculs étant lents et d'ensuite l'intégrer dans son environnement une fois au point.

C'est une recherche longue, pénible mais passionnante et surtout très gratifiante. Et puis c'est une source d'idée qui peuvent être exploitées ensuite grâce aux autres fonctions fantastiques de Phenomena.

Que diriez-vous d'une cheminée bouchée avec la fumée qui se répand dans la pièce ? Real 3D n'a pas encore d'odeur et çà ne piquera pas les yeux. Ou bien un ventilateur pour repousser les flammes ou la fumée, ou bien allumer le feu avec une traînée de poudre. Ou encore faire bouillir de l'eau ou un étrange brouet de sordide sorcière (strange brew 'll kill what's inside of you - Cream).

D'autres perspectives s'ouvrent également en ne choisissant pas des sphères comme matériel de base. Des meshes pourraient faire l'affaire, on n'en n'aurait pas besoin de beaucoup, les particules seraient alors les courbes des meshes en utilisant la méthode COBRA par exemple. Les possibilités sont infinies, j'espère vous avoir amené(e)s aussi loin que Mic Brater m'a amené avec son feu phénicien, en utilisant pourtant sûrement un méthode différente de la mienne.

PHENOMENA EXTRAS

Tout se trouve rassemblé dans le "Custom Menu", le plus à droite. 4 nouveaux items avec leurs sous-items :

- Edit : Ils permettent, sans rentrer dans les détails, de déplacer, redimensionner, positionner, ou pivoter les objets sélectionnés au moyen de dialogues numériques, ce qui était déjà possible au moyen d'une "measuring Window", mais n'était pas vraiment toujours très pratique. (Fig 7).

  * Move Req.
  * Size Req.
  * Place Req.
  * Rotate Req.

- Anim Preview : toutes ces fonctions absolument pas limitées à Phenomena, bien entendu, complémentent utilement la fenêtre "Animation".

  * Open Wireframe : A l'aide de cette option, il est facile d'ouvrir un écran basse-résolution pour y rendre les animations en previews. Un écran s'ouvre automatiquement, doté d'une fenêtre sans bords en vue Caméra. Toutes les préférences sont éditables et conservées dans "Phenomena:preview-env/PREVIEW.env".

  * Open HAM : La même option en HAM.

  * Deltas -> Anim : Cette option accélère grandement, en les automatisant intégralement, les opérations consistant à convertir les images delta en anim pour visualiser les ébauches d'anims. Il

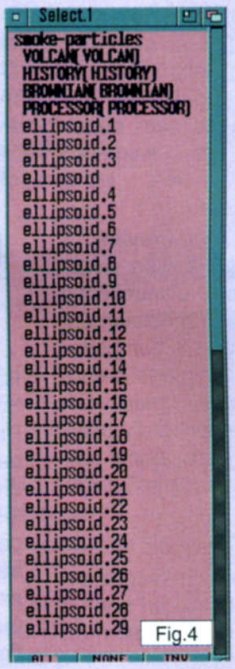


Fig.4

Fig.3

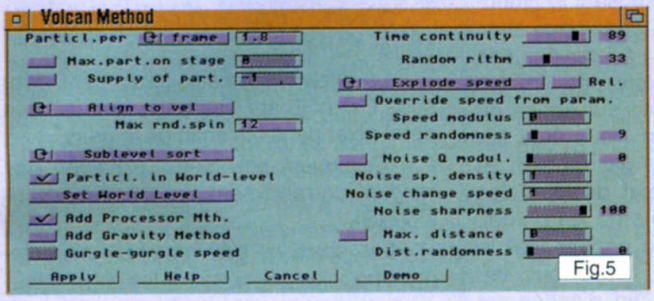


Fig.5

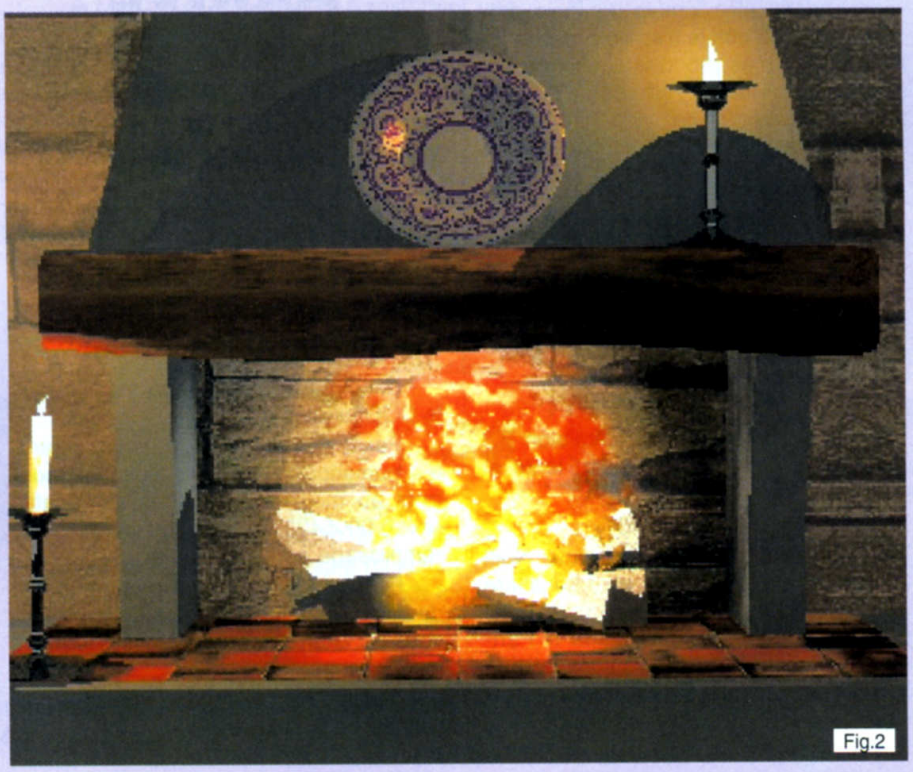


Fig.2

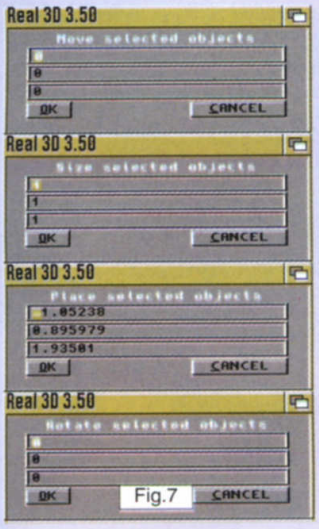


Fig.7

suffit de sauver les frames sous le nom de "Delta" et l'anim est constituée, les images sont détruites et l'animation est jouée. Merci Alessandro !

* Play Preview : Il s'agit là d'un visualiseur d'animations plus spécialement destiné à compléter les fonctions précédentes, mais rien n'empêche d'y charger des anims externes (Anim5/7/8).

-Picasso :

* Open Buffer : Sert à ouvrir l'écran externe, (en fait qu'il soit Picasso ou non, je n'ai pas de Picasso, alors il ouvre mon écran wfmhcybergfx).

* Set b.mode : Sert à modifier les paramètres ci-dessus, avec les mêmes remarques.

-Phenomena :

Ce dernier item regroupe toutes les fonctions de Phenomena, que je ne vais pas détailler ici, mais je vais les lister pour référence :

* Monitor.
* Edit.
* Set World-level.
* Reorder level.
* Help.
* About.
* Set PP-Particle.

LE MOIS PROCHAIN

Résolution de nouvelle année : je ne vous parlerai plus jamais du mois prochain, puisque que je n'arrive presque jamais à tenir mes promesses. Bonne année 98 sur Real et ailleurs, d'ailleurs, puissions-nous voir la version 4 arriver sur Amiga et PowerPC, c'est mon dernier voeu 97.

REAL 3D NEWS

Nouvelle adresse e-mail pour DID : didgmbh@msn.com

Il est conseillé d'utiliser la version 3.3 de "Trails", la version 3.5 étant lente et boguée.

Enhancer devrait être prêt pour Noël en version PC. Un nouvel effet Lensflare y sera intégré. La version Amiga n'est pas encore compilée car Haage & Partner n'a pas encore réussi à éliminer une bogue dans StormC qui empêche le portage.

En tous cas, la version demo pour PC est déjà téléchargeable sur le site ftp. C'est pour moi, sans l'avoir essayée, mais d'après ce que j'en sais, une des avancées les plus importantes sur Real 3D, beaucoup plus que les mises-à-jours officielles !

PAS TOUS A LA FOIS !

Plus de 350 visites sur le nouveau site Real d'Amiga News en un mois, c'est très honnête, et je n'en espérais pas tant. Par contre, 0 demandes pour figurer dans la galerie Real 3D, c'est pas folichon. Me ferez-vous croire que de tous les Realeurs francophones, il n'en est pas un qui veuille mettre ses (chefs d') oeuvres sur le devant de la scène ? J'en serais vraiment dépité et j'en arriverais à me poser des questions sur la continuation de la série.

Enfin, quoi, un seul exposant !... montrons ce qu'on peut faire chez nous avec un logiciel aussi génial ! Ne soyons pas chauvins, mais ne soyons pas timides non plus. Que vous soyez sur Amiga ou sur une autre plateforme, vous êtes sur Real 3D et ce n'est pas par hasard. Et justement Real 3D permet de faire des images fantastiques. Alors ne les gardez pas pour vous, faites en profiter tout le monde ! Allez, faites-moi, faites-nous, faites-vous ce cadeau de fin d'année et commençons 98 avec une belle galerie que les internautes auront plaisir à visiter ! N'oubliez pas qu'elle est répertoriée à la fois dans le Real3D Web Ring et dans CUCUG AmigaWeb !

REAL 3.53 EST ARRIVE

Où çà, je n'en sais rien encore, c'est une info de toute dernière minute. Vraisemblablement un patch à télécharger. Rien de bien nouveau, surtout une correction de bogues attendue depuis que la version 3.50 est sortie.

- "Modify about COG" ne modifie plus le COG lui-même.
- Fenêtre "Materials" : tous les contrôles numériques à virgule flottante montrent au moins cing chiffres significatifs (ex 0.00054321). Plus qu'un zéro de remplissage après la virgule.
- Fenêtre "Settings" : la proportion w/h de pixel, l'échelle et la force de la profondeur de champ montrent tous 5 chiffres significatifs.
- "Fetch Color" avec une texture sélectionnée ne fait plus planter.
- Les préférences de la Measuring Window n'étaient pas sauvegardées.
- Les éléments de fenêtre sont colorés en fonction du schéma actif de couleurs.
- La section numérique de la fenêtre "Envelope" ne se rafraîchissait pas correctement.
- Une bogue corrigée qui causait un plantage avec "Animate/Create /Skeleton".
- "Surface to curves" plantait parfois après l'application d'un squelette.
- "Helixes" contient â présent une séquence de noeuds utilisables comme objets paramètriques dans les méthodes d'animation.
- Les sous-groupes sont vérifiés après "Modify/Freeform/Remap" et "Modify/Freeform/Delete" pour les index qui ne font plus partie du compte de points du mesh ou de la ligne.
- La largeur d'un gadget UI_MX ne change plus lorsque la valeur est changée.
- OpenGL utilise le même ratio que les filaires normaux.
- Le Field rendering (champs vidéo) sous OpenGL abaisse enfin l'image d'un demi-pixel dans les champs impairs.
- Quelques polygones n'étaient pas rendus correctement en mode ombré OpenGL.
- Les positions clés marchent correctement pour les polygones et les polyèdres.
- Les valeurs initiales de stack RPL ont été augmentées.

ParameterStack=50000
ReturnStack=3000
ControlStack=400
Dictionary=150000
Literals=100

- Modify/Freeform/Auto Concatenate fonctionne mieux.
- Le changement de couleur d'un objet ne modifie plus sa valeur alpha.
- Nouveau mots RPL (Conversion entre les couleurs rgb et les indices de palette).

red green blue COLORTOINDEX index
index INDEXTOCOLOR red green blue

- Le mot RPL C_LINE alloue "toujours" une séquence de noeuds pour la ligne créée.
- Quelques exemples de GUI ont été corrigés.
- Quand une fenêtre contenant une image tracée passait à OpenGL, il n'y avait pas de rafraîchissement.
- Quelques changements dans les modules de rendu seul (SARE).
- Si un nom de fichier de sortie ne peut être ouvert, il est dorénavant possible de donner un nom de rechange.
- Le rendu en "Outline" n'avorte plus si une texture n'est pas trouvée.

Peu de chose en vérité et comme le dit si bien Anti Hahl, "Hattulan pappilan apupapin papupata pankolla kiehuu ja kuohuu." ■

fig.6

Un p'tit merci à l'AMIGA

Chers lecteurs, il fut un temps (1970->1990) où l'Image de synthèse était réservée à une élite: quelques grandes sociétés de production, l'armée pour la simulation, des universités... détenaient l'argent, les capacités techniques et humaines pour développer et construire les bases de l'imagerie moderne. Les premières animations déclenchaient la stupeur, l'interrogation, le rêve ou l'inquiétude. Je me souviens encore du film *Tron* qui n'a pas eu, lors de sa sortie, le succès escompté. Trop innovateur sans doute.

Pour moi ce fut une véritable révélation, et lorsqu'un ami me présenta son Amiga 2000 (merci Jean-Luc) avec une carte accélératrice 68030 à 25MHZ (acheté 12000F d'occasion), et la célèbre animation du jongleur, c'était le rêve, l'image de synthèse était enfin à la portée de quasiment toutes les bourses. La 3D, malgré ce que pensent beaucoup de personnes, doit beaucoup à l'Amiga (le vilain petit canard !).

Des logiciels tels que *Sculpt-4D, 3DPro, Turbo Silver, Cinema 4D, Real3D, Lightwave, Aladdin, Reflexions,* et bien sûr *Imagine* ont permis pour un moindre coût, d'ouvrir les portes de l'infographie à un public très vaste... dont vous faites partie à présent. Tous ces logiciels ont évolué au cours des années, proposant de nouvelles fonctions pour faciliter et démocratiser la technique et faire gagner un temps précieux dans la conception. Quand le *Spline Editeur* arriva sur Imagine, ce fut réellement une petite révolution, et qui, je peux vous l'assurer, vaut vraiment le détour.

EN QUOI CONSISTE LE SPLINE EDITEUR?

La réponse est dans le nom. Ce module vous permet tout simplement de modéliser à l'aide de "splines", c'est à dire des courbes, des droites, réglables à volonté (enfin presque). Cet éditeur vous permettra de créer de superbes logos, avec des polices de rêve, et toutes autres formes bizarroïdes, lisses dans les moindres recoins...

LE PRINCIPE D'UTILISATION

C'est simple: à partir d'une suite de points reliés entre eux par des splines, vous créez le contour d'une forme, il suffit de dessiner tout simplement. Ce tracé doit être obligatoirement clôturé. Il vous est possible par la suite, de le modifier à volonté. Les modifications faites, il ne vous reste plus qu'à «extruder» l'ensemble pour obtenir un volume propre.

L'EXEMPLE DU MOIS:

- lancez *Imagine*
- Passez directement dans le SPLINE EDITOR
- Imagine vous propose la vue de face (FRONT), c'est dans celle-ci qu'il faudra travailler car l'extrusion finale se fera suivant l'axe Y.
- Commencez par créer un AXIS (objet/add axis ou RC->F4), puis sélectionnez-le (clic de souris ou RC->F1).
- Passez en MODE "ADD KNOTS".
- A l'aide du bouton gauche de la souris, créez une suite de "SPLINES" (voir fig.1).
- Ce tracé au final devra être fermé (voir fig.2).
- Arrivé à cette étape, vous pouvez éditer votre forme en MODE "KNOTS CONTROL", il vous faut sélectionner le ou les points à modifier, et, à l'aide des guides, effectuer des rotations, des déplacements ou des réglages de tension, exécutez toujours vos modifications en vue de face.
- Vous pouvez ensuite affiner vos courbes en MODE "PICK CONTROL" (voir fig.3).
- Il vous est possible de rajouter des points à l'aide de la fonction BREAK, de sectionner vos splines avec FRACTURE.
- Pour relier des points séparés, il faut repasser en mode "ADD/KNOTS"
- Il vous est possible aussi d'insérer de nouveaux splines (voir fig.4).

LES FONCTIONS:

- DELETE: Efface le ou les points.
- MAKE LINE: permet de transformer une courbe en une droite.
- MAKE CONTINUOUS: Les guides (poignées) des points sont dépendants.
- MAKE DISCONTINUOUS: Les guides des points sont indépendants (voir fig.5).

POUR TERMINER:

L'étape finale consiste à passer en Mode "PICK OBJET", à appeler la fonction "ADD POINTS" dans le menu OBJET. Un requester apparaît. Il vous permet de régler la longueur de l'extrusion, d'ajouter différents types de bevels à votre forme, etc...

Je vous laisse le soin de découvrir seul ce requester, son utilisation est relativement simple (résultat de l'extrusion fig.6)

Pour la sauvegarde de vos objets, utilisez la fonction "SAVE POINTS" si vous désirez régler ou modifier la structure ou les attributs de ceux-ci dans le détail éditeur. La fonction "SAVE" ne sauvegarde que l'objet spline (le dessin vectoriel).

Voilà, ce sera tout pour ce mois de janvier. Meilleurs voeux et beaucoup d'espoirs pour l'année 1998.

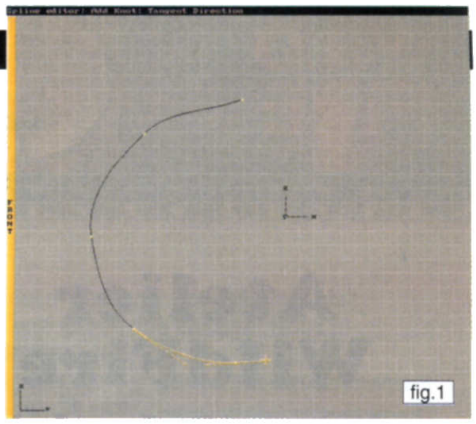


fig.1

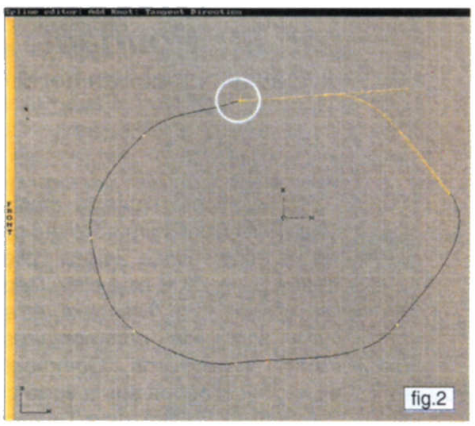


fig.2

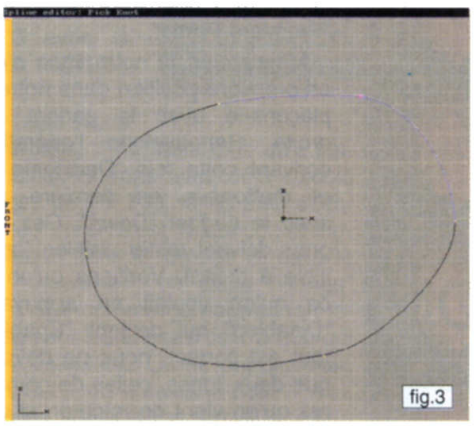


fig.3

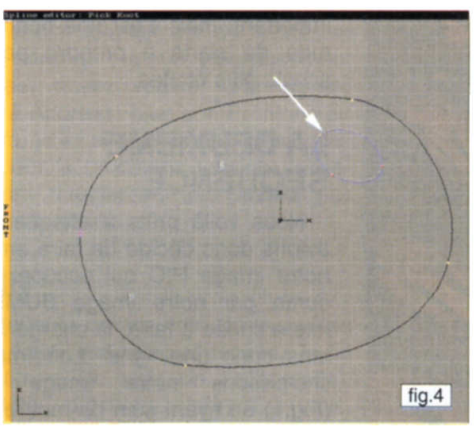


fig.4

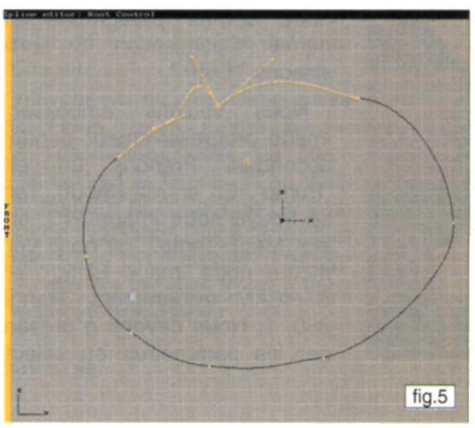
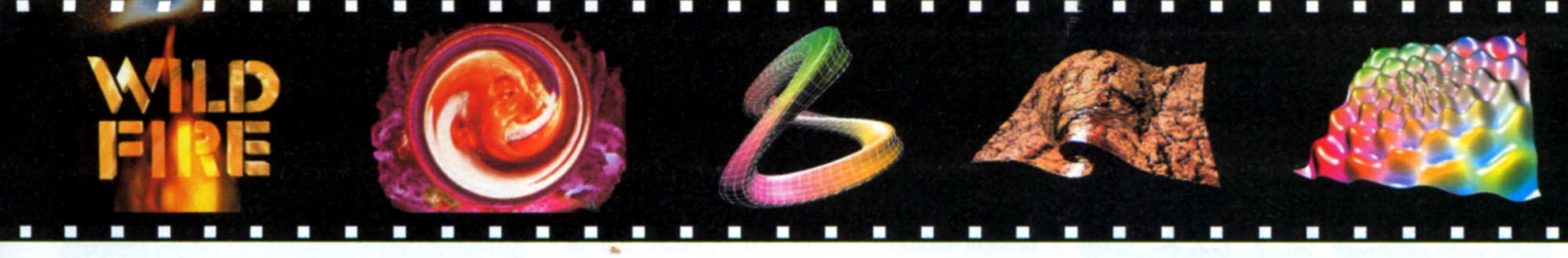


fig.5



Atelier WildFire

(3ème épisode)

par Jac Pourtant
jac@avignon.pacwan.net

Nous étions restés le mois dernier sur notre Tom Novembre qui prenait le plein écran. Nous avions "plié" notre script pour y voir plus clair. Déplions-le en cliquant sur "Disabled" et ajoutons une ligne de commentaires avec "Add", choisissons "Comment" dans "Misc" et cliquons sur la ligne créée où ne doit se trouver pour l'instant qu'un point-virgule. Ecrivons dans la requête "Première Partie".

Maintenant, si notre ligne n'est pas en première position dans notre script, plaçons-le avec le gadget "Up" à droite. Renouvelons l'opération en écrivant cette fois "Deuxième Partie" et mettons-la en dernière position avec le gadget "Down". Ces deux lignes doivent rester visibles (option visible à droite). Vérifions qu'on a bien ce qu'on voulait en appuyant sur "Disabled" qui devient "Enabled". Si tout est correct, nous ne devons voir que deux lignes, celles de commentaires qu'on vient de rajouter, si ce n'est pas ainsi, le corriger. Ceci paraît peu important, mais c'est une bonne habitude de clarté à prendre pour des scripts plus étoffés.

LA DEUXIEME SEQUENCE

Nous voilà prêts à attaquer. Nous avions donc décidé de faire embosser notre image PIC qui occupe le plein écran par notre image BUMP. Première chose à faire, la charger. Rajoutons donc une ligne "LoadImage" et choisissons notre image BUMP. (Fig.1) en ayant soin de mettre Range à 0,0,1 comme nous l'avons vu dans notre dernier paragraphe du mois dernier "Optimisation". En sortie, choisissons TEMP7.

Nous voulons embosser notre image progressivement pendant deux secondes. Prenons un effet 2D "Bump". En entrée (Input), Temp8, où se trouve notre image PIC, en mapping (Map), Temp7, où nous venons de mettre notre image BUMP, en sortie STREAM évidemment. Range, 301, 350, 1. Nous devons à présent changer les paramètres en sélectionnant "Render-Settings". Rotate : NOT. CamX : 0, CamY : 0, CamZ : -1000. Alpha, Beta : 0. Zoom : 1. CentreX, CentreY : 0. Il ne nous reste plus qu'à faire une variable "Emboss" avec deux points en "Linear" : 301,0 et 350,30. Appliquons-la dans "Amount" de notre effet Bump. Vérifions avec la fonction Storyboard qu'on a bien ce qu'on voulait. Dans STREAM à l'image 301, on doit voir notre image PIC, à l'image 350, notre image PIC doit être embossée par notre image BUMP. Laissons pour l'instant les autres valeurs de sources lumineuses à leurs valeurs par défaut.

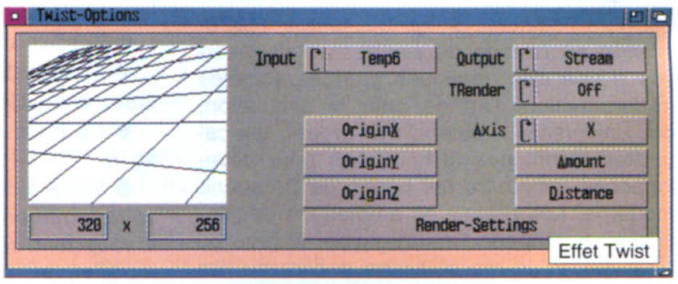
Nous allons maintenant incliner notre image. Nous ne voulons pas de saut visible entre les images, nous allons donc prendre toutes les valeurs de notre effet précédent. Puisque nous avons dorénavant la prétention d'optimiser notre script, nous n'allons pas recalculer à chaque image l'effet d'embossement de BUMP sur PIC. Nous dupliquons donc le Bump3D et nous le ramenons vers le haut juste après le LoadImage de BUMP. Nous n'avons ainsi qu'à positionner Range à 0,0,1 et mettre Amount à 30, Entrée Temp8, Mapping Temp7, Sortie Temp6 qui est libre. Nous aurons ainsi jusqu'à la fin, l'image embossée à 30 dans temp6.

Ajoutons maintenant l'effet de basculement avec 3D/Perspective. Changeons de suite Range aux valeurs 351, 400, 1 puisque notre effet va durer 2 secondes. Puis, changeons dans les "Render Settings" le gadget "Rotate" de NOT à XY. Cherchons une position à notre goût, à l'aide des gadgets, en observant les changements de position dans la petite fenêtre de visualisation. Notons les positions et allons nous faire des variables à l'aide des positions de départ et d'arrivée.

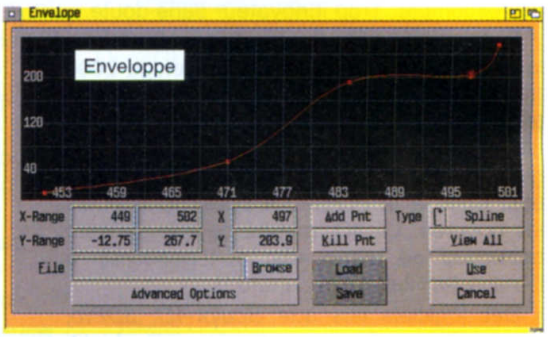
Créons ainsi les variables camx, camy, camz, alpha2, beta2, zoom, centrex et centrey. C'est facile si on les fait toutes d'un coup, il n'y a qu'à taper "a" et rentrer le nom de la nouvelle variable. Après, il faut les éditer ;-(camx (0,45), camy (0,-15), camz (-800,-500), alpha2 (0,47), beta2 (0,62), zoom (1,1.8), centrex (160,186), centrey (128,136). Après cela, une vérification s'impose avant le calcul, autant par la prévisualisation dans le "RenderSettings" de l'effet Bump3D que dans le "Storyboard". Il est également avisé à ce stade de sauvegarder les variables séparément, un accident est si vite arrivé...

Signalons de plus que selon la résolution employée, il est peut-être sage de faire un essai en taille réelle avec "SingleImage" et d'examiner soigneusement la qualité de l'image. Si elle est trop pauvre, on peut l'améliorer en donnant des valeurs plus petites à 3DQuant. A 1, un pixel correspond à un pixel, au-dessus le calcul est plus rapide, mais la qualité est faible, au-dessous, meilleur échantillonnage, mais plus de temps de calcul évidemment.

Notons comme nous pouvons décider



Effet Twist



maintenant d'améliorer l'effet. C'est pratique et c'est une technique. Une autre est de faire un Storyboard d'abord sur le papier. Question de caractère. Nous voulons une fois la position atteinte faire un zooming sur les lettres embossées pendant les deux secondes suivantes (autrement dit de l'image 401 à l'image 450). Il suffit de rajouter un troisième point dans toutes les enveloppes de variables concernées en changeant, si l'on veut une progression douce, le genre de courbe de "Bézier". Les coordonnées X des trois points étant 351, 400 et 450, nous devons donc avoir : camx (0,45,45), camy (0,-15,-15), camz (-800,-500,-500), alpha2 (0,47,47), beta2 (0,62,62), zoom (1,1.8,6), centrex (160,186,186), centrey (128,136,136). Pouh, c'est pas du gâteau ! Une petite sauvegarde, une petite vérif.

LA TROISIEME SEQUENCE

Avant tout, écrivons notre troisième ligne de commentaires "Troisième partie". Vérifions qu'une fois plié, le script ne montre que nos trois lignes de

commentaires. Cette partie ne tiendra qu'en une seule ligne, mais elle va nous occasionner pas mal de travail tout de même. Nous voulons partir de l'image finale de la deuxième séquence, lui faire subir un effet 3D, en l'occurence une torsion, même un vrillage, et faire évoluer des lumières de façon à lui donner un peu de relief.

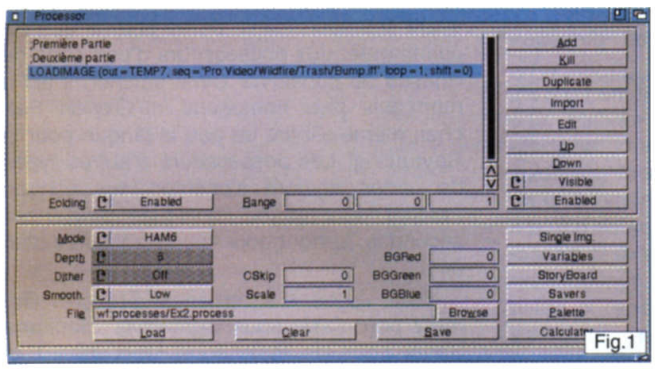
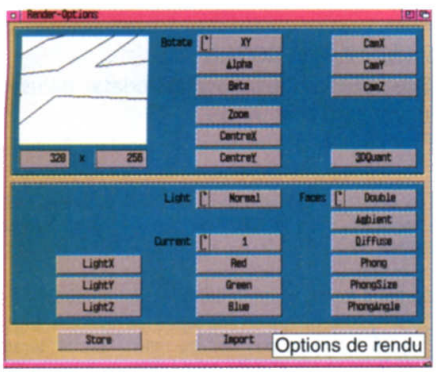


Fig.1



Options de rendu

Pliage

Tout est compris dans la ligne que nous rajoutons : "Twist". En entrée, le buffer "Temp6" (où se trouve notre image embossée au repos, exactement comme pour l'effet précédent), en sortie "Stream". En fait, presque rien ne se différencie de l'effet perspective dans les commandes. Nous pouvons donc appliquer les mêmes réglages de position qu'à l'image 450. Cette fois, nous allons exploiter notre effet de l'image 451 à 500, ce que nous mettons tout de suite dans "Range".

L'effet va donc se produire progressivement en deux secondes, grâce à des variables. Alors, allons-y pour la création des variables ! Il y en a un petit paquet. Amount, Distance, orx, ory, l2r, l2g, l2b, l3r, l3g, l3b, l2x, l2y, l2z, l3x, l3y, l3z. Ce n'est pas tout, car nous allons étendre des valeurs des variables déjà existantes. Alors débarrassons-nous en tout de suite. Prenez votre courage à deux ROMs :

● Retournons d'abord compléter les variables en rajoutant les valeurs suivantes à y pour x=500 : camx (0), camy (0), camz (-800) (c'est-à-dire qu'on est revenu à nos valeurs initiales). centrex (169), centrey (128), alpha2 (30), beta2 (60), zoom (1) (ici également).

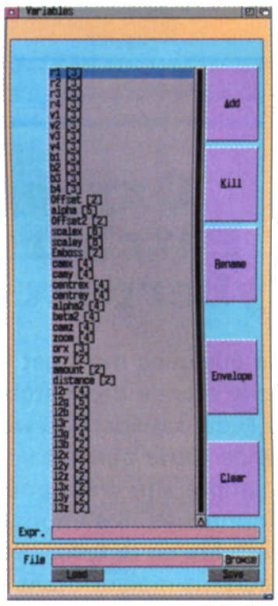
● Voici maintenant les valeurs des nouvelles variables (vous pouvez évidemment les changer, mais cela prend "un certain temps" à établir des valeurs qui ne donnent pas n'importe quoi, croyez-moi, car tant qu'on n'est pas habitué à imaginer les coordonnées dans l'espace sans les voir...) Ces variables ne seront utilisées que de 451 à 500, donc je ne donne que les valeurs initiales et finales, libre à vous de rajouter des points de soutien en plein milieu, histoire de rajouter un peu de piment dans la variation: les origines de l'effet orx (1, 70), ory (0,128), l'angle de rotation (1 tour) Amount (0,360), et l'élongation Distance (0,240).

● Variables de couleur des lampes : l2r (0,255), l2g (0,191), l2b (0,191) (ceci fait évoluer la couleur de notre lampe 2 de noir à rouge clair). l3r (0,191), l3g (0,255), l3b (0,191) (notre lampe 3 de noir à vert clair).

● Variables de position des lampes : l2x (-800,-200), l2y (-800,-200), l2z (-800,0) notre lampe 2 arrive de loin devant, très en bas et très à gauche pour se positionner sous notre tortillon à gauche). l3x (800,200), l3y (-800,-200), l3z (800,0) notre lampe 2 arrive de loin derrière, très en bas et très à droite pour se positionner sous notre tortillon à droite).

Vous vivez encore ? Bon, il va falloir placer les variables dans les requêtes à présent : orx dans OriginX, ory dans OriginY, 0 dans OriginZ. Axis : X. Amount dans Amount, Distance dans Distance. On ouvre Render-Settings et comme dans la deuxième séquence : Rotate : XY, alpha2 dans Alpha, beta2 dans Beta, zoom dans zoom, centrex dans CentreX, centrey dans CenterY, camx dans CamX, camy dans CamY, camz dans CamZ.

Maintenant, ce qui est nouveau, ce sont les lampes. Par défaut, seule la lampe 1 a des valeurs non-nulles (une valeur nulle des trois composantes fait ignorer une lampe des calculs). Nous allons donner des valeurs aux lampes 2 et 3. Le maximum est 4 lampes (laissons la 4ème au repos). La lampe 1 est blanche et nous la laissons comme elle est pour l'éclairage général. En cliquant donc sur Current, on passe à la lampe 2. Rentrons l2r, l2g, l2b dans Red, Green, Blue, l2x, l2y, l2z dans LightX, LightY et LightZ. Faisons de même pour la lampe 3 avec la série des variables l3...



Variables

Ça y est. Nous sommes prêts. Il ne reste plus qu'à lancer le calcul. Si vous avez déjà calculé les images de 1 à 300, faites bien attention! Une erreur s'est malencontreusement glissée dans le logiciel. Si dans la fenêtre "Converter", on place "Range" de 301 à 500 comme ça nous paraît logique, ce sont les images de 1 à 200 qui vont être calculées. Ça ne détruira rien, mais c'est du calcul pour rien, puisqu'elles sont déjà là. De plus, il faudra les recalculer de toutes façons, puisque la seule solution est de recalculer toute la série de 1 à 500. Heureusement que c'est assez rapide. J'ai signalé l'erreur à Andreas, bien sûr. Profitons-en d'ailleurs, je lui ai soumis des idées nouvelles pour la prochaine version, faites-en autant directement ou passez par moi si vous voulez.

LA FIN

Maintenant, on va voir si vous êtes dans le bain. Imaginez et réalisez la fin vous-mêmes (je suis un petit malin). Une infinité d'options s'offrent à vous. Pourquoi ne pas réaliser le mot "FIN" en caractères Lightwave et les faire virevolter, ou faire un autre plan en transparence alpha, ou ....

Nous n'avons vu qu'une infime partie du logiciel. Nous n'avons même pas exploré les possibilités audio. La place manque et surtout le temps. je ne vous dis pas le nombre de jours que j'ai passés à faire ce Workshop. Il y a beaucoup d'exemples sur le CD à étudier. J'espère vous avoir mis sur les rails, c'est à vous de faire le boulot dorénavant.

Bon travail! ■

Oxyron Patcher ou Cyberpatcher ?

Il y a quelques mois est apparu dans le monde des patches FPU 040+ un outsider: Oxyron Patcher. Loué de toute part (et surtout sur son propre site web) pour ses performances, il s'imposait de le tester plus en détails. Son concurrent majeur étant Cyberpatcher de Phase5, je me suis empressé de faire quelques comparatifs.

Tout d'abord, un petit rappel sur le fonctionnement de ces patches FPU. Leur utilité s'impose uniquement pour les possesseurs de 040 et 060 en version complète (FPU, MMU). Ils permettent d'adapter le code d'un programme aux spécificités des instructions du 040 et du 060. Habituellement, les instructions appelées sont émulées par les 040 / 060.libraries, qui ne sont pas réputées pour leur optimisation.

Oxyron Patcher à l'inverse de Cyberpatcher, est sensé fonctionner sur toutes les cartes 040 et 060. Cyberpatcher est destiné au 060 de Phase5 et à quelques autres (à vérifier!). Son installation est des plus simples. Il faut rajouter la commande "C:OpenOxyPPort" à la première ligne de votre startup-séquence (C'est le Patcher) et de copier le reste des fichiers (Oxyron pour activer ou désactiver le patch , le fichier de préférence, la documentation, ...) dans un répertoire de votre Disque Dur.

Au démarrage, "OpenOxyPPort" provoque un reset, puis une fois le Système démarré, en exécutant une fois le programme Oxyron, on active le patch. En le lançant une deuxième fois, on accède au menu de configuration. Plusieurs réglages sont possibles comme la taille du tampon mémoire pour l'émulation, la visualisation du patch grâce à des flashes de couleur, ou encore la désactivation d'Oxyron. Suivant la configuration de votre séquence de démarrage, le patch "OpenOxyPPort" peut poser problème (comme étant actif uniquement au premier démarrage).

Le tableau de test effectué sur Cyberpatcher et Oxyron est très hétéroclite! S'il est incontestable que certaines instructions sont grandement accélérées, lors d'une utilisation d'un logiciel, l'accélération n'est pas forcément visible (quand le logiciel n'est pas ralenti).

D'autre part, et c'est normal, les logiciels récents tel que LightWave 5 ne profitent pas énormément de l'optimisation de ces patches, car étant déjà optimisé pour ce type de processeurs. Les programmes qui profitent de grosses accélérations comme *MusicIn, Art Department Pro* sur certain filtres... sont des programmes qui font appel de façon intensive aux mêmes instructions. De même, il semblerait que les programmes fonctionnant de la même façon mais en appelant des fonctions non patchées soient très ralentis. Sur une utilisation moyenne, on observe une accélération. AIBB (non optimisé pour 060) donne un gain moyen de 12%. Cette accélération est très variable, suivant le type de carte. C'est pour cela que leur utilisation est à prendre avec précaution, le mieux étant de faire quelques essais préalable.

Conclusion

Ce test n'aura pas complètement levé le voile sur les patches FPU, chaque patch ayant ses spécificités. Je ne pourrai que recommander aux possesseurs d'une carte de Phase5 de conserver Cyberpatcher. Il est à mon avis plus homogène qu'Oxyron Patcher, même s'il tire un peu la langue pour le Raytracing! Les possesseurs d'autres types de cartes devront s'orienter vers Oxyron Patcher pour gagner quelques précieuses secondes, surtout pour les possesseurs d'un 040.

NB: - Je tiens à remercier François Gutherz pour l'aide sous Lightwave, Stephane Sagui pour les tests sous Magnum060 et Steeve pour les tests sous Blizard040.

- Auteur : Achim KOYEN
- Site WEB : http://www.microdata. de/user /michael/oxypat .htm
- Prix : 39DM

Les tests ont été effectués avec les versions FPU des logiciels. Voici le détail de scènes de Lightwave utilisées:

Textures Algo

Cette scène utilise divers types de textures algorithmiques fondées, soit sur du calcul fractal itératif (qui réinjecte le résultat du calcul dans la formule autant de fois que nécessaire), soit sur du calcul d'ondes concentriques (qui fait appel au Sinus et Cosinus). Les ombres sont calculées en Shadow Map (donc précalculées dans un buffer 2D), de façon à ne jamais utiliser de Ray-Tracing.

Ray Trace

Au contraire de la précédente, cette scène utilise le Ray-Race à outrance, tant pour les ombres que pour les reflets et effets de réfraction. Ce genre de calcul déclenche généralement une série d'appels de fonctions imbriquées (chaque fois qu'un rayon de lumière rencontre un obstacle); c'est ce qu'on appelle chez NewTek un "FPU-Killer".

Z-Buffer Test:

Cette scène est un cas typiquement abstrait, seulement destiné à éprouver l'algorithme de Z-Buffer de Lightwave. Cinq milles facettes sont diposées les unes derrière les autres à un millimètre d'intervalle, de manière à ce que Lightwave se creuse la cervelle pour savoir ce qui est derrière quoi. Ce test constitue en outre un bon benchmark des accès mémoire.

Scene1, Motion Blur et Classic sont des scènes types qui mélangent un peu toutes les techniques.

TESTS COMPARATIFS

	Blizard 060					
	Tests	Sans Patch	Cyberpatch	Oxyron	Cyb/Norm	Oxy/Norm
MPEG II	MusicIn	56	5,3	5,5	1056,60%	1018,18%
ADPro	Load JPEG	2,5	2,4	2,6	104,17%	96,15%
	Twirl	8,8	6,7	7,2	131,34%	122,22%
	Warp	9,5	11,1	11,4	85,59%	83,33%
	Polar Mosaique	38	3	2,8	1266,67%	1357,14%
Scenery Animator	Image Ham8	69,5	51,9	54,6	133,91%	127,29%
	Anim 32colors	624,2	485,5	516,3	128,57%	120,90%
Lightwave	Scene1	203	285	176	71,23%	115,34%
	Motion Blur	341	315	354	108,25%	96,33%
	Texture Algo	565	513	519	110,14%	108,86%
	Classic	45	43	50	104,65%	90,00%
	Raytrace	3600	5536	2735	65,03%	131,63%
	Zbuffer	142	154	422	92,21%	33,65%
	Magnum 060				Oxy/Cyb	
	Scenery Animator		54	54	100,00%	
	Lightwave 5.0		122	80	152,50%	
ADPro	Collapse		6	1	600,00%	
	Polar Mosaic		19	1	1900,00%	
	Blizard 040					
	Flames 040	59		357		16,53%
Tornado 3D Demo	UnderWater	3284		1853		177,23%
	Flying Face	645		355		181,69%
LightWave	Scene1	8		6		133,33%
	Scene2	28		26		107,69%

DEMOS

Par Emmanuel Arnaud
earnaud@amiganews.com ou emmarnaud@avignon.pacwan.net

Sans électricité, mon ordinateur ne marche pas. Conclusion d'une démoparty avortée.

Saturne Party 5

Plus de 700 personnes se sont pressées aux portes du centre culturel de Chellesen banlieue parisienne pour le week-end de la Toussaint, pour la 5e édition de la Saturne Party. Mais les organisateurs ont vite été dépassés par le flot des visiteurs, négligeant de nombreux points.

Il n'y a pas eu vraiment de party. Le premier jour a donné lieu à une grosse défaillance de l'installation électrique provoquant de longues coupures dans la salle principale. Les organisateurs ont donc, après maintes essais avec l'électricien, renvoyé une partie des visiteurs chez eux en les dédommageant aux 2/3 du prix de l'entrée, et annulé toutes les récompenses prévues pour les compétitions. Le peu d'étrangers présents à la party, se demandaient dans quelle galère, ils s'étaient embarqués.

Pulp - SPASM

Si vous êtes habitués aux différentes compétitions proposées aux démoparties, vous savez ce qu'est une wild démo. Il s'agit d'une production pouvant tourner sur la configuration de votre choix sans aucune restriction. Pulp devait être l'une des contributions de la Saturne Party. Les membres du groupe Spasm ont eu la délicatesse de nous la dévoiler en exclusivité, à un moment où le courant électrique fonctionnait. La musique est signée Zac, en utilisant une groove box de marque Roland, samplée en Iff puis gravée sur cd rom, les effets 3d ont été calculés par Amigos à l'aide de Lightwave et les graphismes sont l'oeuvre de Jay avec Imagefx, Brilliance, Dpaint et Photoshop. Le tout peut être visionné à l'aide de Scala MM400, nous avons vu tourner la démo sur une 060 avec 16mo et un lecteur cdx8, puisque Pulp tient sur un cd rom! Enumérer tous les effets aurait peu d'intérêt, on peut voir notamment une distorsion d'un personnage en 3D sur un socle, des tunnels 3D, une bille mappée roulant sur un chemin, une boule de lumière sortant d'un puits. Le tout s'enchaîne très bien sur une musique techno. C'est sublime, les auteurs réalisent des animations sur Amiga pour des soirées techno en discothèque et autres.

Scream Thy Last Scream
MANKIND

Le groupe français le plus fou espérait bien montrer tout son talent à la Saturne 5. Depuis Big Fake, ils ont bien progressé. Krabob a une nouvelle fois signé la programmation et les graphismes, Tex la musique, et Redshit fait son apparition pour les objets. Le design est surprenant un peu fouillis mais très coloré et très humoristique. On voit notamment en inertie une voiture, un chien et le codeur (!) s'animer sur l'écran, des effets de plasma en forme d'ellipses, des zooms. Mankind est en train de s'aguerrir et devrait prochainement nous étonner encore plus !

Spasm
ABYSS

Les allemands d'Abyss sont des spécialistes en matière d'intros, ils ont d'ailleurs obtenu de nombreuses récompenses avec Damn, Little Flower. Pour le plaisir,ils ont réalisé Spasm à la Saturne 5, sur un code et une musique de Pink, des graphismes de Cyclone. Seuls une poignée d'effets sont présents, comme des mouvements de particules en shading, ou des logos 3D shading avec rotozoom. Mais le design est somptueux. Notons aussi que la musique a été composée avec le THX SoundSystem 2.1 développé par les membres du même groupe.

Showtime 7
DARKAGE

Le groupe italien est plutôt impressionnant en matière de productivité, néanmoins la qualité n'est pas toujours au rendez-vous. Après une courte intro avec des fonds noirs très désagréables, une image de présentation d'un graphiste italien d'un niveau moyen, la partie magazine n'a pas changé. Les articles s'accumulent dans une diversité totale, on passe vite du coq à l'âne. Il y en a même dont les fondements sont faux, certains rédacteurs ayant fait un travail de recherche superficiel. Quel est donc l'intérêt de Showtime 7? Sans doute les charts, avec un nouveau menu dessiné par Made dans le même style que le précédent mais plus beau, et la fraîcheur des classements proprement dits grâce au court laps entre la sortie du numéro 6 et la présente production.

Eurochart 31
DEPTH

Le plus vieux des hit-parades semble avoir trouvé son rythme de croisière en matière de régularité. Depth a aussi fait de nombreux efforts pour garnir les eurostatistiques et la galerie de photos. Mais le design reste toujours aussi classique. A quand la révolution ?

Generation 25
ARTWORK

Generation célèbre ses 5 ans. Le magazine semble au top avec un contenu très riche en informations avec des articles sur l'Assembly, la Saturne, le futur de Rage!, la démo Pulse de Nerve Axis, le PowerPc et tant d'autres, sans oublier les hit-parades. Le design est bien coloré, quelques textes sont difficiles à lire à cause du choix des polices de caractères. De plus l'équipe de Generation devrait publier tous ses articles sur son site web. Un bon produit grâce à la participation de journalistes comme Rokdazone, The Ripper et Damion, qui effectuent un travail très professionnel.

Où se procurer toutes ses démos?

Sur Internet, rien de plus simple. Soit sur les différents sites Aminet (avec certes un peu de retard), soit sur Papa (ftp://i41s20.ira.uka.de dans le répertoire incoming) et très prochainement sur http://www.amiganews.com. Sinon, le mieux est de s'adresser aux différents distributeurs de dp. Pour plus d'infos, ou simplement m'informer sur vos réalisations, n'hésitez pas à me contacter (via le net ou par lettre à la rédaction).

Les potins de la scène:

- Krabob et Tex ont rejoint le groupe Ramses en tant que double membre de Mankind.
- Le graphiste Made de Bomb devrait bientôt réaliser le deuxième volume de son Slideshow Artcore à la fois sur PC et sur Amiga, le codeur Amiga sera Ben qui a programmé Shaft7, vainqueur à la Party 6.
- Le légendaire groupe norvégien Spaceballs est bien vivant. Un français vient même d'intégrer l'équipe: Hardfire, en qualité de musicien, graphiste et swappeur. Il nous a révélé que le codeur Major Asshole pourrait réaliser Wayfarer 2 prochainement.

L'Eurochart de Depth a bien du mal à contrer la concurrence avec son design.

ALLO ?... de Cologne

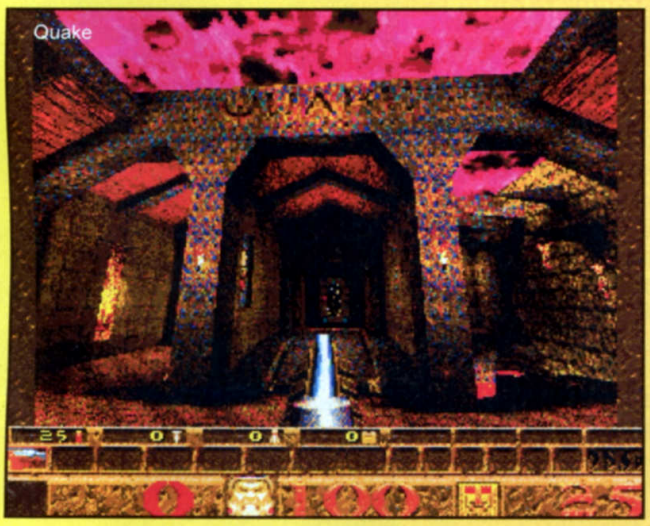
C'est un fait : le jeu Amiga était présent à Cologne pour le Computer 97. Les éditeurs de jeux étaient là, les revendeurs aussi, et cela faisait chaud au coeur de voir des étalages entiers de disks et de CD. Certes, on trouvait pas mal de vieilleries (Microcosm CD32, même s'il est génial, ça fait un peu vieillot...), mais les nouveautés étaient aussi de la partie. J'ai pris d'assaut pour vous les différents stands et je ne repartais jamais sans une version à tester ou la promesse d'en recevoir une (...). Compte rendu.

TITAN HB : Les plus sympas

Sur les plans du salon, je repère illico le stand de Titan HB car aucune version de Shadow of the Third Moon n'était arrivée à la rédaction... C'est ainsi que le patron de Titan me fit un accueil chaleureux, reconnaissant la carte d'Amiga News, m'expliquant que leur mailing list avait été perdue dans un crash de disque dur, et qu'il était désolé de n'avoir pu envoyer une version pour test. Qu'à cela ne tienne, on me donna un CD de Shadow of the 3rd Moon (voir test) et la boîte de Sword, leur dernier jeu de plateformes. J'ai pu discuter un peu des futurs produits de cette société allemande : Evils Doom CD (jeu de rôle à la DungeonMaster), Last Days of Paradise CD (Spaceopera et stratégie) et Total Combustion PPC (jeu de course auto 3D à tendance guerrière pour PowerPC). Ces derniers produits sont prévus pour 1998 et de plus amples informations viendront au fur età mesure sur leur site (www.vossnet.de/titanhb). En France, c'est normalement Atéo Concepts qui devrait s'occuper de la distribution de Shadow of the 3rd Moon.

New Generation Soft : une suite pour Trapped 2

Sur le stand d'Oxyron qui distribue les produits de New Generation Soft, on pouvait voir tourner Trapped 2, le fameux jeu de rôle en 3D. Malgré une technique irréprochable, il semble que le jeu ne fasse pas l'unanimité: manque de punch, combats trop répétitifs, arrêts de jeux trop fréquents pour changer d'arme ou préparer un sort etc... Mais il faut voir la finesse du moteur 3D qui permet des décors complexes, du light-source, des lens-flares, des monstres en 3D... J'ai alors eu l'occasion de discuter avec l'un des deux programmeurs de Trapped 2. Petite anecdote, c'est son camarade qui a réalisé le moteur de Duke Nukem sur Amiga (si vous l'avez essayé, vous savez que ça tourne bien). Ce gentil codeur allemand m'a donc expliqué qu'ils avaient reçu tant de mails demandant un jeu plus guerrier et moins prise-de-tête (ahah, sacrés joueurs ! Quoique moi, c'est pareil...) qu'ils ont décidé d'écrire un bon vieux shoot'em up 3D à la Quake, le tout à partir du moteur de Trapped 2. Ce moteur était lui même une évolution du premier Trapped, et il a été encore amélioré pour le 3ème de la série. Le nom du jeu sera (accrochez-vous...) Fratzen Geballer ! Au menu: combats avec armes technologiques contre tout plein de Roswell dans une immense station spatiale (ça me rappelle un certain Alien Breed 3D II, ça...). En tout, 15 niveaux de tir au pigeon avec texture mapping, mipmapping, dithering et "d'autres techniques inédites dans les2 premiers Trapped". Le jeu est prévu pour le début de l'été 98, mais une démo jouable devrait arriver bientôt. Au vu des screenshots, ce jeu a l'air vraiment prometteur. Tiendrait-on là le Quake de l'Amiga? (en attendant ClickBoom, cf plus loin) On le saura avec un peu de patience. Mais avec Genetic Species annoncé, le 3D Environment Editor de Vulcan, Fratzen Geballer et la conversion de Doom IIparAlive, la Doomania refait surface sur Amiga, pour notre plus grand plaisir. A suivre...



APC&TCP : les plus méfiants...

Juste en face de Titan se trouvait l'éditeur APC&TCP, éditeur du célèbre Flyin'High. Celui-ci tournait d'ailleurs sur leur stand, et de nombreux Amigaïstes joueurs se pressaient devant les manettes. Malheureusement, ils n'ont pas voulu donner quoi que ce soit pour test, ce qui est bien dommage... L'équipe de Flyin'High est en train de préparer Phoenix (cf AmigaNews de Septembre) et le jeu avance bien. Grâce à YOD rencontré sur IRC, on va en apprendre un peu plus, à travers son l'interview de Marcus Poellman, le programmeur de l'équipe.

***YOD :** Que pouvez-vous nous dire sur votre nouveau (et impressionnant) moteur 3D(celui utilisé pour Phoenix)?*

Markus Poellman : Nous avons maintenant une source lumineuse statique (un soleil), et trois autres sources dynamiques. Imaginez un vaisseau qui s'illumine par l'explosion d'un autre vaisseau proche de lui... On a encore des problèmes avec le clipping (NDBen: il s'agit de "couper" les faces 3D lorsqu'elles débordent de l'écran), c'est dur d'en faire un d'une manière efficace.

***YOD :** C'est intéressant. Quand pourra-t-on voir une démo ?*

MP: Bientôt j'espère. Mais la Fac vient juste de reprendre, et je dois m'occuper de tout un tas de choses (NDBen: A qui le dis tu...)

***YOD :** Je sais que créer de bons jeux nouveaux est long, mais alors pourquoi nepas sortir des jeux à partir de votre premier moteur ? Le marché Amiga des jeux3D est très pauvre, et je pense que vous pourriez créer rapidement des jeux rapides, à partir du moteur de Flyin'High.*

MP : Le moteur de Flyin'High n'est pas très flexible. Il a été fait pour des besoins spéciaux, pour ce jeu en particulier.

***YOD:** De nombreuses idées pourraient être compatibles avec ce moteur :*
- course d'Offshore ou de ski

- un style de WipeOut

- ou de nouveaux circuits pour Flyin'High.

MP: Justement 2 nouveaux mondes ("Lava" et "Space") seront disponibles à Cologne. (NDBen: C'est vrai, ils y étaient).

***YOD :** Avant, pas de jeux 3D, car pas de bon moteur. Maintenant que vous en avec un : utilisez-le ! Il pourrait être utilisé dans plus d'un jeu, non ?*

MP : Phoenix a besoin d'un moteur beaucoup plus compliqué. Et nous allons le faire, bientôt.

Sixth Sense Investigation : y'a pas que la 3D dans la vie !

Voici un des jeux d'aventures les plus prometteurs que l'on ait vus, depuis la grande époque des Monkey Island et autres Simon the Sorcerer. Sixth Sense Investigations vous mettra dans le peau d'un détective un peu raté, Frank, qui profite d'un de ses amis, Ben (heu j'ai rien à voir là-dedans...). Ce dernier a en effet l'étrange capacité de pouvoir communiquer avec un mort, ce qui lui permet des dons de voyance paranormaux. Frank se sert donc de lui pour élucider ses différentes enquêtes, et empocher au passage pas mal d'argent. Mais voilà qu'un jour, d'étranges robots débarquent de nulle part et enlèvent Ben. Grâce à l'aide de son ami scientifique, Frank va tenter un voyage multi-dimensionnel pour retrouver son camarade surdoué. Misère ! L'opération échoue et Frank atterrit dans la dimension des Toons, tandis que Ben se réveille en prison dans le monde des robots...

Vous l'aurez deviné, ce scénario à mi-chemin entre Day of the Tentacle et RogerRabbit est le point de départ d'un superbe jeu d'aventure à la LucasArt, développé par CineTech et distribué par Epic. Le jeu se passera alternativement dans les 3 dimensions (robots, toons et la nôtre), et de nombreuses interactions entre elles permettront de rendre le jeu encore plus fou et tordu. Le style des graphismes et des musiques n'est pas sans rappeler le suscité Day of the Tentacle, ce qui d'ailleurs n'est pas le fruit du hasard. En effet, le jeu a été écrit grâce à Vega, qui n'est autre qu'un moteur de jeu d'aventure à la Lucas. Ce procédé permet d'adapter la plupart des titres similaires sur PC (DOTT, Sam'n Max, et pourquoi pas l'excellent Monkey Island 3...) sur un simple 1200 de base, en 256 couleurs et, s'il vous plaît, en 50 images/seconde. Le sprite principal zoome selon la profondeur, il se déplace de manière "intelligente" entre 2 points, les dialogues sont à la Lucas, etc... Bref, du bon travail. Si Sixth Sense réussit (dites cette phrase plusieurs fois de suite...), CineTech pourra alors essayer de décrocher les licences Lucas et adapter leurs meilleurs jeux sur Amiga.

Une démo jouable est sur Aminet/game/demo et vous permettra de découvrir ce hiten puissance. Ce qui impressionne le plus, c'est l'incroyable fluidité des scrollings et des personnages, mais bon après tout, on est sur la machine de la fluidité 2D, non ?

Ces informations ont été récoltées par Denis Bucher, notre webexec adoré, et ila obtenu à Cologne quelques screen shots exclusifs ! Merci Denis !

Les News en Vrac

Pour finir, une brouette de nouvelles :

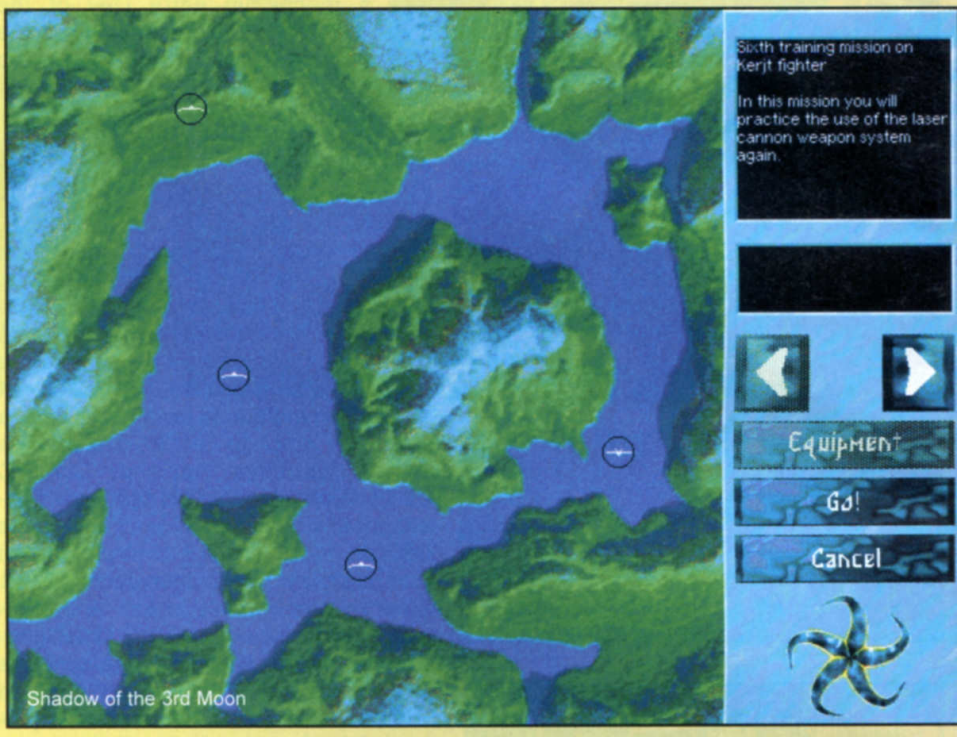
- J'ai acheté TFX sur un des stands de Cologne, et j'espérais pouvoir le tester pour ce numéro. Malheureusement, le jeu refusait de démarrer malgré de nombreux essais de configuration... La société Voxel à Clermont Ferrand qui se charge dela distribution du jeu m'a averti que ce sont tout simplement les CD de CU Amiga Magazine qui sont mal gravés! Je dois donc renvoyer mon CD, en espérant qu'un autre en bon état me reviendra... Décidément, ce jeu aime se faire attendre...
- sur le stand de Synsonic Records, j'ai rencontré Chris Hülsbeck. Mais oui ! C'est lui le talentueux musicien des trois Turrican, légende parmi les légendes de notre machine! On pouvait trouver des CD avec les musiques remixées de Turrican mais aussi de Tunnel B1, un jeu Playstation dont Chris a écrit les musiques. Si vous voulez vous procurer le CD Turrican (il est excellent!) : www.vme.de/synsoniq/ et synsoniq@vme.de.
- Diversia est un clone de Command&Conquer qui tournait sur le stand de Haage &Partner, sur Amiga et carte graphique. J'ai été impressionné par les graphismes et la fluidité du déplacement des unités de combat. Mais le scroll principal semble encore saccader un peu. L'intelligence artificielle n'était pas encore au point, mais c'est en bonne voie. Affaire à suivre...
- Toujours sur le stand de Haage, il a été montré Quake, recompilé en StormC PPC sur une carte PowerUp. Je n'étais malheureusement plus là, mais quelqu'un surIRC m'a dit que le résultat était impressionnant. Alors les bonnes vieilles rumeurs sur une licence accordée à ClickBoom sont revenues à la charge. Rumeurs quel'éditeur canadien a tenu à faire taire. En effet, dans un communiqué largement diffusé sur Internet, ClickBoom affirme être entré en négociations avec ID Software, et demande aux Amigaïstes d'arrêter d'envoyer des mails à ce sujet. Ils ne peuvent rien dire au sujet de l'issue des discussions, mais que ce soit oui ou non,nous devrions le savoir "bientôt". Voilà, les dés sont jetés, il ne reste plus qu'à prier Saint Jay Miner pour voir arriver Quake sur Amiga, du moins en version officielle... D'après le Virus Informatique, il faudrait tout de même débourser 500.000 F pour la licence, plus des royalties... Dites, M'sieur Gateway, un beau geste pour le marché ludique de l'Amiga ? D'autant que Jeff Schindler, lors dela conférence de presse à Cologne plaçait les jeux 3D comme une des priorités du futur de l'Amiga...

Au mois prochain, avec Uropa 2 et peut-être Myst et Foundation qui sont enfin sortis. Bravo à Karim Bennaceur qui gagne le premier TOP 3 de la rubrique Jeux. Ses trois favoris sont dans l'ordre : Breathless, Cannon Fodder et Chaos Engine.Voilà, il est désormais célébre, et vous n'avez qu'à faire comme lui !

SHADOW OF THE 3RD MOON

Le retour de la qualité sur Amiga

La preview remonte maintenant à Septembre, mais il est là le SOTM, et bien là. Vous allez pouvoir enfin prendre les commandes d'un Saxxrat Bomber ou d'un KerjtFighter de l'armée des Kieer pour éviter l'invasion de votre planète. Un terrible événement astronomique a plongé votre planète dans l'ombre de la 3ème lune, privant ainsi ses habitants de bon nombre de ressources. A la fin du cataclysme, vos ennemis jurés profitent de la situation pour installer un peu partout des bases militaires afin d'achever votre peuple. Il ne reste plus grand chose de votre armée, mais vous allez tout tenter pour mettre en déroute ces envahisseurs. Et tâchez d'être de retour pour 20h00, y'a les guignols à la télé...



Un design irréprochable

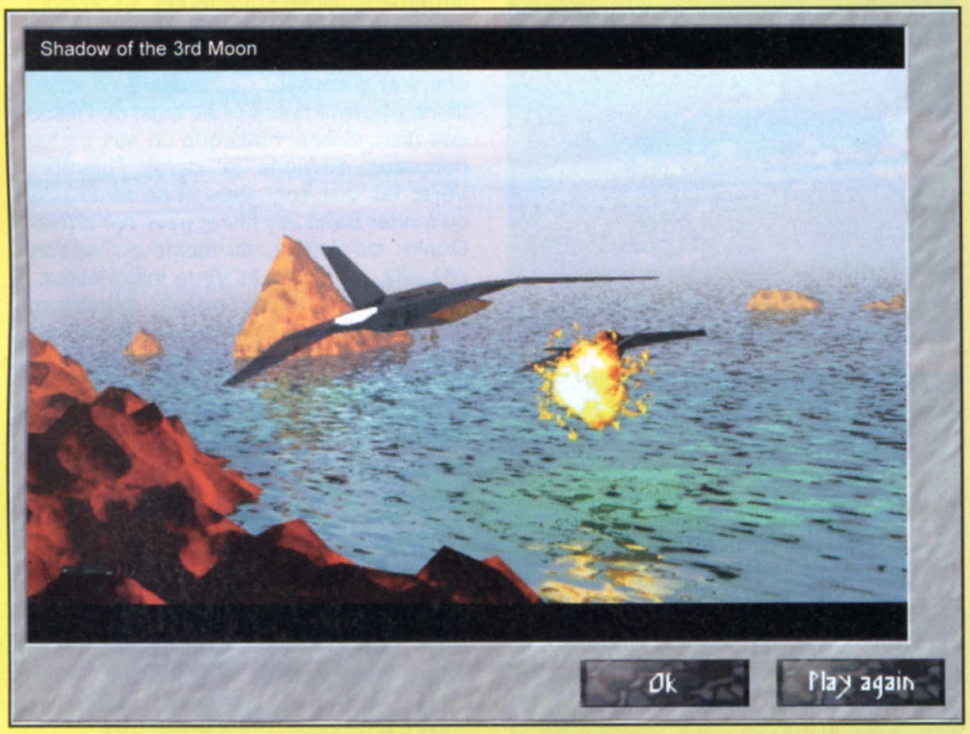
La présentation, les écrans, le briefing et, en gros, l'ambiance générale de SOTTM sont absolument superbes. Au début pourtant, pas un son n'est venu chatouiller mes oreilles, alors que l'image chatouillait déjà mes yeux. C'est en branchant la sortie son du CD que je suis tombé par terre (c'est la faute à...) : les musiques sont toutes sur le CD et sont d'une qualité incroyable, du jamais-entendu sur un Amiga ! Bravo au groupe SoundWavers qui a composé exclusivement pour Black Blade Soft ! On peut aussi mettre le CD dans sa chaîne HIFI pour profiter des musiques: bien pensé.

Après avoir choisi un nom pour les sauvegardes, il faut choisir une des six campagnes de missions proposées. Petit conseil : mieux vaut les faire dans l'ordre vu que les deux premières sont destinées à vous faire découvrir les deux engins que vous aurez à piloter, à savoir le Saxxrat et le Kerjt. Au menu : phases d'entraînement, tir sur cible au sol (tank, tourelles, conteneurs...), dans l'air (principalement des avions ennemis) et maîtrise de toutes les armes. Ces dernières sont nombreuses et ont toutes une utilisation appropriée.

- les missiles Voxxar sont à tête chercheuse pour les cibles au sol
- les missiles Asheex aussi, mais pour les cibles en l'air
- les roquettes, rapides et nombreuses mais sans guidage
- le laser double ou quadruple selon l'appareil piloté (son temps de recharge varie en fonction de cela par ailleurs)
- les bombes à lâcher qui tombent avec un parachute (attention à bien ajuster le tir)

De temps à autre, un Wingman viendra vous accompagner. Il s'agit d'un vaisseau du même type que le vôtre, mais à qui vous pourrez donner des ordres : "Attaque cette cible", "Laisse tomber", "Viens m'épauler"... Très pratique, mais attention, la réussite de certaines missions passe aussi par la survie du Wingman, donc à surveiller. Il est possible de sélectionner une cible, de la désélectionner, de choisir la cible la plus proche, etc... L'ordinateur de bord vous indique votre altitude relative, votre vitesse, l'état du bouclier (quand c'est rouge vif, c'est PAS bon) et le nombre de munitions qui vous restent. Un radar vous indique l'emplacement de vos cibles, vous pouvez en changer l'échelle pour apprécier les distances.

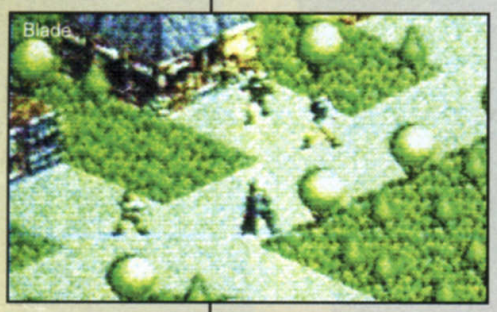
Avant chaque mission, un briefing très complet vous explique vos missions prioritaires et secondaires et vous permet de changer votre armement en fonction. Cette partie est accompagnée d'une superbe musique et de magnifiques rendus de votre vaisseau (il faut que je trouve d'autres adjectifs...).



La technique: une extase

Ca tourne vite! Et bien! Le voxel est de très bonne facture sur ma 040/40 MHz, tous détails activés. On peut aussi configurer selon sa machine: finesse du voxel, profondeur d'affichage, ciel ou pas ciel, traces de fumée derrière les missiles, etc... Cela fait que même sur ma vieille 020/28 Mhz, c'est jouable ! En gros, ça donne l'impression d'aller plus vite que la démo parue cet été. Le jeu tourne sur tout type d'écrans et cartes graphiques. Pour l'AGA, il faut sélectionner une chunky to planar, la NaoC2P étant le meilleur choix pour un 040 ou 060. Une vue extérieure est possible, et c'est une des rares faiblesses du jeu. Votre engin vu de l'extérieur n'a pas assez d'images lorsqu'il tourne, monte ou descend.On dirait que le sprite se déforme, à la manière d'une brosse sous DPaint. Plusieurs vues sont alors envisageables, mais elles n'apportent pas grand chose.

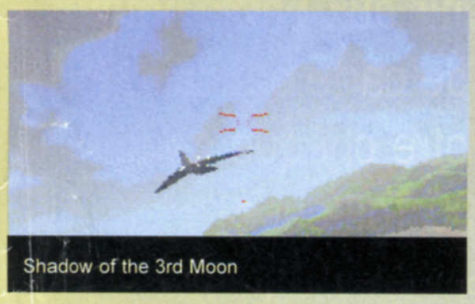
Lorsqu'un ennemi vous rentre dedans, l'appareil tourne sur lui-même, ce qui ne fait pas très réaliste. Au contraire, dans certaines situations, on met un peu trop de temps à mon goût pour faire demi-tour, mais rien de bien méchant. J'ai bien eu quelques plantages intempestifs, mais rares. A noter qu'il est possible de sauver après chaque mission.


Blade

Il faudra pas mal de temps pour parcourir les six campagnes, la difficulté étant croissante (mais ajustable dans les options) et même si cela devient un peu répétitif à la longue, il est toujours possible de s'amuser à perdre un poursuivant dans un canyon ou se planquer derrière une colline pour tendre un piège.

Shadow of the Third Moon marque un grand coup dans le paysage ludique de l'Amiga et imprime un sceau de qualité depuis trop longtemps absent, surtout dans le domaine du jeu 3D. Les autres productions n'ont plus qu'à trembler, tant SOTTM place la barre haut.
(Disponible chez Atéo Concepts).

Shadow of the 3rd Moon


Shadow of the 3rd Moon

BLADE

de Scorpius/Alive Media Soft.

Jeu de rôle en 3D isométrique pour tous les Amiga. Alive Media Soft ne se contente pas de faire des jeux. Non seulement ils vendent ceux des autres, mais ils en éditent également, et traquent les projets en cours pour les finaliser. C'est ainsi qu'arrive Blade sur nos écrans. Si cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu un jeu de rôle (JDR ou RPG en anglais) sur Amiga, ce n'est pas Blade qui nous mettrait tous par terre en gesticulant de plaisir...

Une épée dans une cage

En ces temps là, tout allait bien. Pas encore d'IBM et autres Microsoft, bon pas d'Amiga non plus vu qu'on est à l'aube des temps, mais en gros ça allait. Bien entendu, le démon de service, Lord Qaal qui ne sait pas quoi faire de son week-end, entraîne avec lui ses meilleurs potes et vient répandre sang, chaos et peur sur cette harmonie de courte durée. Pas de panique: le héros de service justement ne sait pas quoi faire non plus. Il débarque avec sa superbe épée et balaie tout ça en un tour de main. La mort elle-même ne pouvant arrêter Lord Qaal, les magiciens du coin se cotisent en points de magie pour enfermer le démon dans l'épée du héros, épée qui est enfermée dans une cage, elle même plongée au fond du volcan Maetux. Vous suivez ? Le bonheur se réinstalle peu à peu (comme Win95), mais un jour, le volcan entre en éruption, libérant l'esprit de Qaal de sa prison de métal. Pas de bol, il va falloir se retaper la bataille...

Une interface de jeu un peu lourde

Blade vous propose de choisir 4 personnages parmi un nain, un guerrier, un magicien, un clerc, un elfe, un voleur et un ranger. Puis le jeu s'affiche en 3D isométrique et le mode de déplacement n'est pas sans rappeler UFO. Chaque personnage dispose de 30 points d'action chacun par tour, et libre à vous d'en faire ce que vous voulez: vous déplacer, attaquer, rentrer dans un bâtiment, lancer un sort etc... Si ce mode de jeu a le mérite de manipuler plusieurs personnages à la fois, il devient très vite lourd, et les déplacements deviennent lents et pénibles. En effet, le simple fait de tourner un personnage d'un quart de tour consomme des points d'action... A la fin d'un tour, ce sont les ennemis qui bougent, puis on vous redonne la main.

Dès le début du jeu, la première chose à faire est d'armer vos héros. De nombreux bâtiments bordent les routes : cela va du marchand d'armes, en passant par la banque (pour éviter de se faire voler en cours de route), l'herboriste au diseur de bonne aventure qui, contre quelques pièces d'or, vous confiera des infos utiles. Il y a même des autels pour prier le Dieu de chaque personnage (attention à ne pas se tromper de Dieu, sinon on le sent passer...).

Suivant le mode de difficulté, vos joueurs trouveront seuls ou non les pièges disséminés sur l'aire de jeu. Il faudra aussi ramasser les nombreuses pièces d'or déposées un peu partout, car les prix pratiqués par les marchands sont assez prohibitifs.

Une réalisation trop juste

Pour scroller l'aire de jeux, il faut placer la souris dans un des coins de l'écran: le défilement est alors lent et saccadé, ce qui est bien dommage. Les graphismes AGA sont corrects, quoiqu'un peu fouillis dans les souterrains où l'on a un peu de mal à distinguer les choses. A l'air libre, ça s'arrange avec quand même des arbres pas très recherchés. Je n'ai pas testé les graphismes OCS, mais faudrait voir à évoluer aussi, l'OCS c'est vieux! L'ambiance sonore est plus réussie avec le joli gazouillis des oiseaux et le bruit du vent, ainsi que quelques voix digit qui ponctuent votre épopée.

L'aspect en revanche qui m'a le plus rebuté est le combat. Les personnages restent figés, et pire, comme on ne peut donner qu'un coup par tour, il faut attendre un bon moment avant d'en terminer avec un orque ou autre monstre.

On reste sur sa faim

Blade ne s'en tire pas avec les honneurs. Certes, il n'a aucun défaut majeur, mais il n'a pas de grande qualité non plus. Seuls les accros du jeu de rôle devraient y trouver leur compte. Le tout prochain Fortress of Fear, annoncé le mois dernier, devrait placer la barre plus haut, et en attendant, et seulement en attendant, pour les affamés du jeu de rôle sur Amiga, Blade servira d'amuse gueule.

Dispo chez Alive Media Soft.

32.72

32.72 c'est le prix que vous payez chaque numéro d'AmigaNews quand vous êtes abonné. Voilà une bonne façon de revenir aux prix d'antan ! Téléphonez au 05 61 47 25 67 avec votre numéro de carte bancaire, ou faxez-nous au 05 61 47 25 69, ou bien envoyez votre chèque de 360F à AmigaNews abonnements, 12 rue Barrière, 31200 Toulouse.

Tarif pour la France métropolitaine. Pour l'étranger, voir l'encart Abonnements dans le journal